Марс

Новый воздух

Марс: Новый воздух

Словесная ролевая игра

Сергей Вейс, Алиса Касиляускайте, Константин Михайлов

Москва 2014 — Колония Эллада 2082

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution-NonCommercial» («Атрибуция — Некоммерческое использование») 4.0 Всемирная.

Я вообще не понимаю, почему все так рвутся на Марс. Там все плоско, там холодно, и еще эти несчастные голодные растения, прямо из Эдгара По. Всаживаем миллионы, а не получили пока ни гроша. Каждого, кто туда едет по собственной воле, надо освидетельствовать. Конечно, я не вас имел в виду.

Артур Кларк, «Пески Марса», 1951

От кого: noreply@emergency.mars

Кому: hermionejeansingh@gmail.com

12 июля 2083 года

Дорогая миз Сингх!

Поздравляем вас с успешным окончанием Элладского университета!

Великолепные баллы, набранные вами на финальных тестах по биологии и геологии, не могли не обратить на себя внимание планетарной администрации. Вкупе с результатами психологических тестирований* набранные баллы позволяют вам поступить на службу в Отдел аварийного реагирования.

Напоминаем вам, что на данный момент Отдел аварийного реагирования это не только один из важнейших элементов жизни марсианского общества, но и один из лучших работодателей на рынке труда. Вам будет гарантирована высокая заработная плата (от 50 тысяч кредитов в год), 22-дневный отпуск, медицинская страховка по типу «Miner+», расширенные возможности использования солярия, неограниченный доступ в Экспериментальный Парк и оплачиваемый проезд в любую точку планеты не только по рабочим, но и по личным нуждам. В случае, если вас связывает долговременный контракт с одной из корпораций по освоению планеты, служба на Администрацию будет засчитана вам за его выполнение.

Сотрудники Отдела аварийного реагирования — основа спокойной жизни колоний. Они устраняют сбои в работе куполов, занимаются эвакуацией пострадавших из труднодоступных

регионов, оказывают первую помощь за пределами поселений. Однако результаты ваших тестов позволяют нам предположить, что наиболее интересна для вас будет другая составляющая работы отдела: детективная. Подразделение расследований приглашает вас в свои ряды.

Рост преступности в колониях в последние годы стал чрезвычайно заметен. Еще пятнадцать лет назад история Марса не знала ни одного убийства. К настоящему моменту их произошло уже больше двадцати. Каждый год фиксируется не меньше семидесяти краж. В прошлом году Администрацией было закрыто подпольное казино. Рост бытового насилия и распространение преступлений ненависти создают угрозу спокойной жизни планеты.

Мы просим вас встать плечом к плечу с нами на пути у растущей анархии. Стать одним из тех, для кого спасение жизней — обыденная работа, а служба обществу — смысл жизни

Вступайте в Отдел аварийного реагирования!

В случае, если вас заинтересовало данное предложение, мы просим вас связаться с координатором Подразделения расследований Джеймсом Сингером, контакты которого вы найдете в приложении к письму.

С наилучшими пожеланиями,

Планетарная администрация

* Напоминаем, что согласно договору о получении высшего образования вы дали согласие на обработку ваших личных данных, результатов психологических тестирований и медицинских карт.

Терраформирование и колонизация

В 2030-х годах человечество открыло новый вид энергии и построило новый работающий на ней М-двигатель. Как работает этот двигатель на практике, понимают те герои, которые получили инженерное образование, как он работает теоретически — только специалисты по М-физике. Для большинства это неважно. Важно, что благодаря М-двигателю прогресс шагнул вперед.

Место рождения колонистов Марса, 2082 год

Удешевилось производство. Человечество постепенно начало отказываться от нефти (но на Земле бензин еще в ходу). Но главное — появилась возможность всерьез выйти в космос. М-двигатель сделал путешествия в нем не сильно быстрее — теперь до Марса можно долететь за три-четыре месяца. Но он сделал их дешевле, так что к 2080-м никого не удивить кораблем, везущим пять тысяч пассажиров и много полезного груза в придачу.

Благодаря всему этому в 2046 году начался проект терраформирования Марса: изменения температуры, климата и — в перспективе — экологии таким образом, чтоб на планете смогли жить люди.

Первой задачей был разогрев температуры. На Марс сбрасывали астероиды, потом строили (и строят до сих пор) заводы, производящие парниковые газы.

Из выступления Итона Глоу, Главного инженера колоний, перед учениками школы №2, Рэд-сити

Настоящую колонию мы построили в 2052 году, на Равнине Эллада. Ровно тридцать лет назад. Она стояла там, где сейчас здание Администрации Рэд-сити. Хорошо было бы сохранить все это дело для музея, но в первые годы мы очень экономили ресурсы, так что все разбирали и снова пускали в ход. Зато к 2055 мы построили первые купола. Там можно было заниматься исследованиями, там можно было жить. И в 2056 к нам прибыла первая группа специалистов.

Половина из них изучала планету. Вторая продолжала и продолжает до сих пор проект терраформирования — проект «Новый воздух», о котором все вы не раз слышали.. Вы сами знаете, в чем идея: сделать так, чтоб на Марсе росли растения, чтоб вырабатывался естественный кислород. Мы создали атмосферу. Мы повысили температуру. Мы повысили давление. Да, на Марсе все еще холодно — здесь, близко к экватору, температура лишь в самые жаркие дни поднимается до нуля. Да, давление еще слабое, и за пределами куполов оно примерно такое же, как на самых высоких земных горах. Но главное, что мы все еще не можем выйти наружу без дыхательного аппарата. Увы, к этому идти придется еще долго. Много десятилетий. Может быть вы, дети, сможете когда-то выйти на поверхность и вздохнуть полной грудью. Мы, первое поколение исследователей, едва ли. Но все же мы сделали много, и когда в 2065 году, семнадцать лет назад, на Марс начали прилетать первые колонисты, не исследователи, а жители, мы поняли, что работали не зря. Теперь мы передаем нашу вахту вам. Не подведите нас. Нет! Не подведите Марс!

Несмотря на энтузиазм первых исследователей и прибывших позже колонистов, жизнь на Марсе остается довольно тяжелой. Большая часть марсиан работает либо на Администрацию, либо на Корпорации. Администрация обеспечивает жизнь в так называемых «куполах» — поселениях, рас-

положенных отчасти под землей, а отчасти на поверхности под энергетическими куполами. В самом крупном поселении, Рэд-сити, живет три с половиной миллиона человек. Это примерно треть населения планеты. Остальные рассредоточены по куполам меньшего размера или «ковчегам» — переоборудованным в поселения кораблям колонистов.

Корпорации занимаются собственно терраформированием и разработкой полезных ископаемых. Так или иначе они дают работу почти 80% взрослых марсиан. Большинство этих работников — прибывшие в последние 17 лет колонисты, к которым предъявляется только два требования: наличие высшего образования и соответствие ряду медицинских показателей.

Пионеры и колонисты

Отсюда произрастает главный, наверное, конфликт современного Марса — конфликт пионеров и колонистов.

Пионерами называют первых жителей планеты, тех, кто прибыл на нее до 2065 года. В основном это были ученые, которые исследовали планету, строили на ней первые научные станции, купола и заводы. Большинство из этих людей были специалистами высочайшего класса, которые много лет готовились к экспедиции на Марс и ставили перед собой прежде всего научные задачи.

Однако чисто научное исследование Марса оказалось чересчур затратным даже для богатой Земли второй половины XXI века. Поэтому в 2065 году корпорациям дали право осваивать планету и завозить на нее новых жителей — «колонистов». Разумеется, это не были чернорабочие: тяжелую физическую работу на Марсе выполняют роботы. Но это были обычные инженеры, строители, компьютерщики. Люди неглупые и по меркам Земли образованные, но совершенно иного склада, чем Пионеры. В то время, как Пионеры видели и видят в Марсе большую исследовательскую станцию, для Колонистов планета — их новый дом. Они живут настоящим, а не будущим.

Однако некоторые из приехавших по своему складу и интересам оказались ближе к Пионерам. К тому же Пионеры рожали детей — в том числе и от браков с Колонистами. Так что в наши дни речь идет больше о жизненных взглядах, чем о реальной принадлежности к тому или иному поколению поселенцев. Что, конечно, не мешает развитию стереотипов: Пионеры считают Колонистов безграмотными идиотами, Колонисты Пионеров — яйцеголовыми снобами.

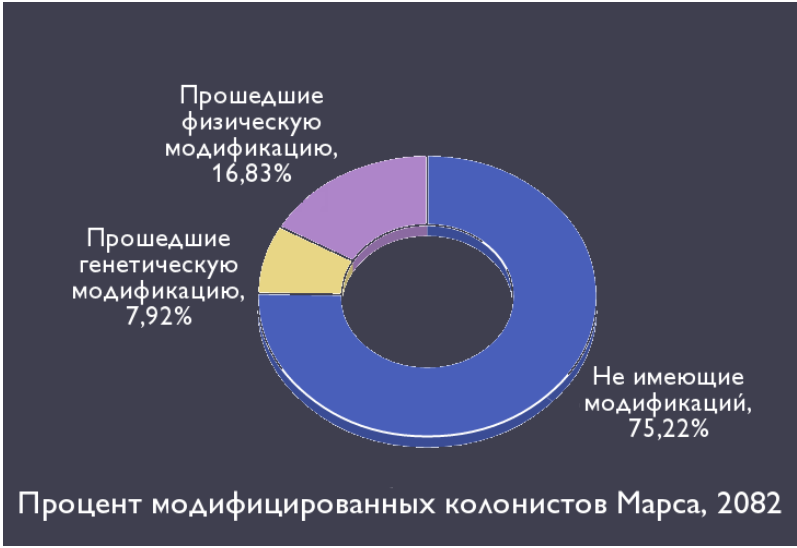
Несмотря на то, что Колонистов неизмеримо больше, чем Пионеров (примерно 70% к 30%), контроль над Марсом остается в руках Администрации колоний, подчиненной ООН. А в Администрации Пионеры всегда задавали тон. Даже в 2080-х годах большинство значимых постов на Марсе занимают именно они.

Люди и альтеры

Еще одна важная проблема Марса, с которой неизбежно столкнется сотрудник Отдела аварийного реагирования — споры об альтернативе. Что бы ни говорили пионеры, Марс совершенно не приспособлен для жизни людей. Естественным ответом на это стала идея, что, раз Марс быстро изменить не получится, можно изменить самих людей. Развитие техники и генетики во второй половине XXI века позволяют в этом смысле добиться замечательных результатов.

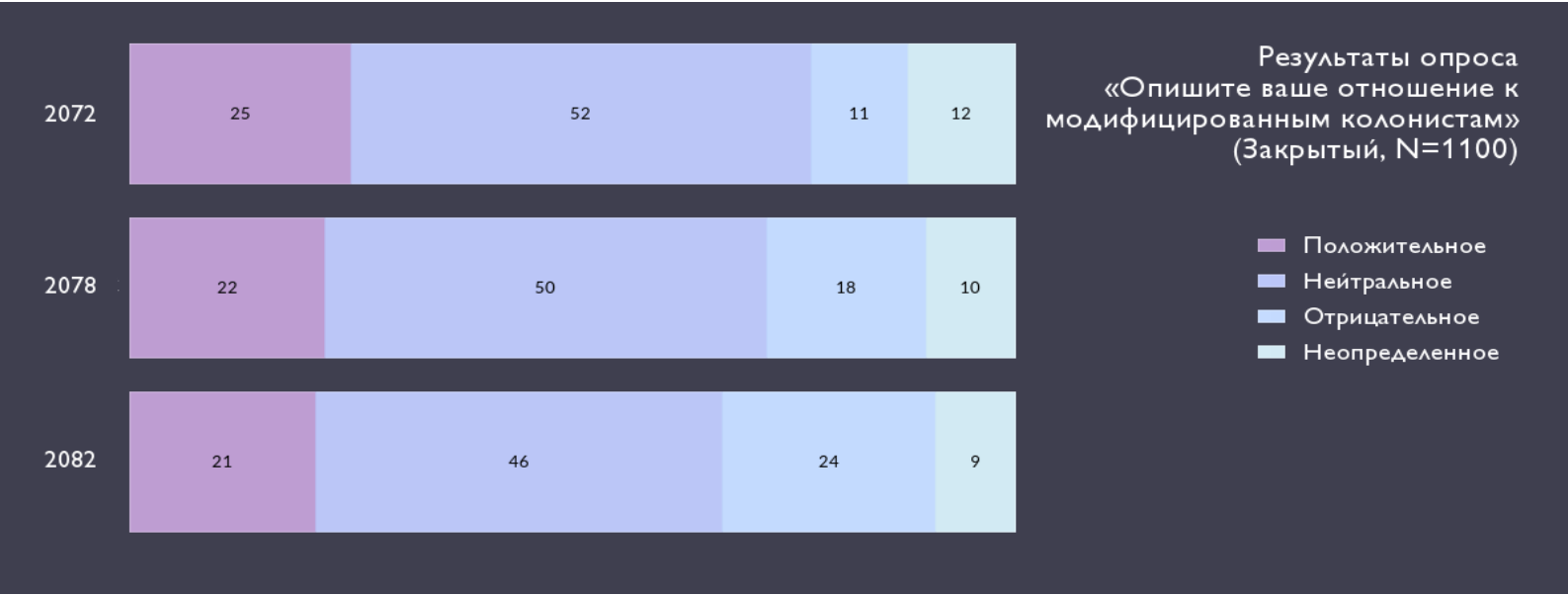
Однако импланты, механические вживления, стоят дорого, а генетическая модификация — безумно дорого. Подавляющему большинству они не по карману. На помощь приходят Корпорации, которым нужны модифицированные сотрудники для работы в тяжелых условиях планеты. Для того, чтоб набирать себе сотрудников, Корпорации создали систему контрактов. Самый простой пример — контракт на учебу: корпорация платит за образование студента, а тот подписывает десятилетнее обязательство работать на своих благодетелей.

То же происходит и с модификациями: корпорации оплачивают импланты и операции



по их приживлению в обмен на контракты той или иной длительности — в зависимости от цены импланта. Наконец, родители, желающие своему ребенку лучшей судьбы, могут договориться с корпорацией о его генетической модификации. Она должна проводится на стадии, предшествующей зачатию (т. е. зачатие фактически происходит в пробирке). Контракт за генетическую модификацию отрабатывают родители, и, изредка, сам ребенок, когда вырастет. Вкупе с «генмодификацией» корпорация, как правило, обеспечивает ребенку и профессиональное образование. Система контрактов вызывает немало критики, но все же многие пользуются ей: модификации делают выживание на Марсе значительно проще.

Но различие между модифицированными и обычными колонистами слишком велико. Как бы ни пыталась администрация бороться с преследованиями «альтеров» (так называют себя сами модифицированные), и как бы не пыталась Академия ввести спор об альтернативе в цивилизованное русло, конфликты становятся все чаще. Сплошь и рядом случаются потасовки, а оскорбления в ту или другую сторону давно стали обычным делом.



Из речи Бабура Кингсби на митинге противников модификации, Рэд-сити

Нравится это или не нравится Администрации, мы сохраним человечество! Сохраним его чистым, без примесей, сохраним человека таким, каким его создал Брахма. Скажем «нет» контрактам с корпорациями, скажем «нет» бессмысленной наживе. Наши отцы меняли Марс без имплантов! Так можем ли мы допустить модификацию наших детей? Я не слышу вас! Громче! Так, чтоб нас услышали в парке Администрации!

Хотя модификации, безусловно, делают жизнь их носителя на Марсе гораздо проще, всех проблем они не решают. Во-первых, модификации очень дороги, так что даже самые богатые люди (или заключившие самый кабальный контракт) не могут позволить себе больше двух-трех имплантов или ограниченного пакета генетических модификаций. Во-вторых, при всем совершенстве науки конца XXI века ни импланты, ни генные модификации не позволяют влиять на работу головного мозга. Можно сделать человека сильнее, выносливее, можно приспособить его для жизни в невесомости или на поверхности другой планеты, но нельзя улучшить его память или когнитивные способности. В-третьих, наконец, практически у любых модификаций есть и негативные стороны.

В случае с генетическими изменениями это проблема теоретическая: не очень ясно, каковы их последствия для здоровья человека. Медики корпораций клянутся, что вреда не будет, но на самом деле опыт исследований еще не накоплен. Нынешнее поколение генетически модифицированных альтеров — первое.

С физическими модификациями этой проблемы нет — они производятся давно и хорошо изучены. Но практически все они имеют важный минус: помогая заниматься чем-то одним, они мешают заниматься другим. Скажем, человек с модификациями шахтера фактически лишается настоящих рук (по крайней мере одной), получая взамен набор инструментов. Человек с имплантом-микроскопом может разглядеть отпечаток пальца, микроба или вкрапление минерала, но теряет возможность различать (по крайней мере одним глазом) многие цвета. Наконец, у всех физических имплантов есть критическая проблема: очень редко, но они все же ломаются. И хотя их можно починить, такая поломка иногда может стоить человеку жизни — а компенсация от корпорации едва ли утешит его семью.

Но несмотря на все эти проблемы и конфликты с остальными колонистами, многие готовы пройти модификацию ради хорошей работы и комфортной жизни на Марсе.

Завершение публичной лекции профессора Шломо Закгейма, Элладский университет, Рэд-сити

Эволюция неизбежна. Мы должны принять это, как принимаем лекарство. Пусть эта идея для многих горчит, но им придется смириться. Если мы хотим выжить, если мы хотим, чтоб человек не был ограничен одной маленькой планетой, крошечной точкой во вселенной, мы должны изменить себя. И те, кто вшивают себе сегодня импланты, те, кто проходят генную модификацию, совершают первый шаг на пути этих великих и неумолимых изменений.

Администрация

Власть на Марсе принадлежит Администрации или не принадлежит никому: все зависит от точки зрения.

Администрация — последний осколок эпохи Пионеров. Первые колонии управлялись напрямую с Земли, но это было очень неэффективно. Поэтому довольно быстро было решено, что главы экспедиций будут обладать заметной долей самостоятельности. Когда жителей колонии стало несколько тысяч, согласовывать все решения с Землей стало совершенно невозможно, и была официально создана Администрация. В нее входило и входят сейчас пять человек: собственно Администратор, высший чиновник, назначаемый с Земли по решению ООН, Главный инженер, отвечающий за технологическое развитие и безопасность колоний, Главный врач, Суперкарго, контролирующий космопорт и, по сути дела, всю экономику Марса, и ректор Университета Эллада, образованного из Главной лаборатории колоний.

Как можно понять, все это люди образованные и компетентные в своих областях, но нередко чуждые интересам колонистов. Жители Марса никак не могут повлиять на их назначение — не существует никакой системы выборов или чего-то подобного. Правда, колонисты могут выбирать мэра Рэд-сити и лидеров других куполов. Мэр даже имеет право присутствовать на заседаниях Административного совета и обладает правом совещательного голоса. Но все же эту систему нельзя назвать демократичной.

В то же время Администрация не совершенно оторвана от жизни Марса. Во-первых, она полностью контролирует процесс терраформирования и (даже по мнению завзятых критиков) делает это хорошо.

Кроме того, с Администрацией связано много рабочих мест. Это, конечно, все не корпоративные ученые (а таких очень много), сотрудники космопорта, многие строители и инженеры, бюрократы (десятимиллионный Марс совсем обойтись без них уже не может) и сотрудники разнообразных служб, обеспечивающих жизнь колоний. Среди них, конечно, и работники Отдела аварийного реагирования. Проще говоря, ваши герои прямо подчинены Администрации.

Марсианский конгресс

Странное положение колонистов, подчиненных Администрации помимо своей воли, не могло не вызвать сопротивления. Его символом и основным участником является партия «Марсианский конгресс».

Основная задача партии (помимо стремления к власти) — формирование своего рода марсианской политической нации. Колонисты разрозненны, но по мнению Конгресса уже готовы создать собственное государство, основанное на принципах демократии.

Программа Конгресса предполагает:

1. освобождение Марса от контроля ООН;

2. формирование демократического марсианского правительства, избранного колонистами на основе всеобщего голосования;

3. передачу всех ненаучных учреждений планеты под контроль избранного правительства;

4. вхождение Марса в состав ООН на правах нации, а не подопечной территории, как сейчас.

Успех партии очень велик. Нынешний мэр

Рэд-сити, Матеус Хаке, — один из лидеров Марсианского конгресса (и известный врач). Все большей популярностью пользуется и идея Референдума, которую продвигает Конгресс. По идее на Референдуме колонисты должны высказаться за независимость. Проблема в том, что, во-первых, Администрация не даст разрешения на Референдум без санкции ООН, а получить ее чрезвычайно непросто. Во-вторых, хотя очень многие жители Рэд-сити и других куполов голосуют за Конгресс на местных выборах, это не значит, что они готовы решительно порвать с Землей политически. В-третьих, наконец, существуют серьезные опасения, что Земля может ввести войска или, что еще хуже, объявить экономическую блокаду. Поскольку Марс полностью зависим от поставок с Земли, одной перспективы этого достаточно, чтоб референдум вызывал энтузиазм далеко не у всех.

Тем не менее многие из колонистов выступают за референдум и голосуют за Конгресс. Этому способствует как чувства марсиан, которые действительно с каждым годом все больше ощущают себя единой группой, так и многие другие факторы. Среди них и позиции среднего бизнеса, для которого выгодны призывы Конгресса отказаться от земных товаров, и популярные среди студентов Элладского университета левые взгляды, рассматривающие политику Земли как неоколониализм, и популярность нового марсианского искусства (самый известный из его представителей — поэт и автор инсталляций Сурендра Кроль), и просто неумелая политика Администратора. Далеко не всегда эта поддержка выражается в активной политической жизни — на митинги выходят немногие. Но наклейкой на ровере с надписью «Это наша планета» или стилизованным изображением 3D-принтера (главного символа Конгресса) уже давно никого не удивишь.

Конфликт между Конгрессом и Администрацией носит исключительно миролюбивый характер: самые серьезные столкновения — мордобой в подпольных барах. Для партии главное политическое светило — Ганди (сказывается огромная доля индусов среди избирателей), и это вынуждает Конгресс отстаивать политику ненасильственного сопротивления. А в Администрации преобладают немолодые ученые, склонные к компромиссам и переговорам, а не к решительным действиям. Конечно, свои фанатики есть с обеих сторон. Резкие противники референдума не стесняются в выражениях, а радикальное крыло Конгресса, группа «Мангала», в последние пару лет призывает едва ли не к насильственному изменению политической системы. Но и те, и другие — не более чем маргиналы, влияние которых на политику невелико и вряд ли вырастет, пока ситуация не изменится.

Корпорации

Корпорации, работающие на Марсе, обладают очень большой властью. Во-первых, они дают работу большинству колонистов. Во-вторых, законы, ограничивающие деятельность крупных фирм, на планете очень слабы: практически неограничен рабочий день, нет минимальной зарплаты. Все определяет договором, который корпорация заключит с новым сотрудником.

Parry LifeSpace Constructions (Парри ЛайфСпэйс Констракшенс)

Не все энтузиасты освоения Марса летели на него, вооруженные степенями и исследовательским инструментарием. Были те, кто рискнул не телом, а капиталом. Австралиец Джеймс Парри, как и его древний почти что тезка, был мечтателем, но был и чрезвычайно богатым человеком. Именно он вложился в самые первые колонизационные полеты, и, хотя сам он на Марсе никогда не был, считается одним из его героев. Корпорация Parry LSC — его наследие, предусмотренное самыми первыми концессионными договорами.

На Марсе именно «парри» занимаются тем, без чего нельзя — они поставляют колонистам воду и воздух, они (с льготной энергией от Администрации) терраформируют Марс там, куда колонисты еще не добрались. «Парри» — это кошелек Пионеров, и их ценности поддерживаются там всеми от уборщиков до директоров. Сотрудника Отдела там всегда будут рады видеть и постараются помочь, чем смогут, зная, что Администрация всегда ответит взаимностью. «Парри» могут быть консервативны, могут быть слишком вовлечены в дела сугубо правительственные, но это люди, жизни без которых не может представить себе никто.

Mahavira banking (Махавира банкинг)

«Дочка» одной из больших земных банковских систем, Mahavira пришла на Марс вместе с индусами (с джайнами, если быть совсем точным). Здесь она удачно заняла ту нишу, в которой ничего не смыслила Администрация. По сути, она создала систему экономики планеты. До начала массовой колонизации экономика была тут просто не нужна — все выдавалась со складов по запросу. Но с колонистами пришел рынок, а значит нужны были банковская система и межпланетные переводы. Появились корпорации — а с ними Биржа Рэд-сити и кредиты на обучение, модификацию и просто покупки в магазине. Все это и создала Mahavira banking, заодно запустив систему кредитов — главной расчетной валюты земных колоний не только на Марсе, но и на Луне, астероидах и космических станциях.

В отличие от всех других корпораций Mahavira совершенно не заинтересована в модифицированных сотрудников, так что просто игнорирует этот вопрос. А вот политические взгляды у нее есть. Конгресс откроет марсианский рынок шире, чем Администрация, и договориться с его лидерами проще, чем с учеными не от мира сего. Так что собрания Конгресса давно уже ведутся на деньги Mahavira, а Администрация, кажется, этого толком и не понимает.

Xīn Chi Mei Inc. (Син Чи Мэй Инк.)

После политического кризиса 2063 в Китае многие покинули страну. Кто-то осел в Сингапуре, кто-то — в Сеуле. Кто-то — в колонии Эллада на Марсе. С собой эмигранты привезли по сути армейскую (а кто-то говорит — партийную) дисциплину, умение много работать и не жалеть ни себя, ни других. Говорят, что каждый китаец на Марсе связан с Син Чи Мэй. Это не вполне так, но многие действительно работают на них.

Корпорация выкупила у Администрации самую тяжелую сферу производства: шахтерские разработки. В то же время минералы очень востребованы как на планете, так и за ее пределами, так что в наши дни Xīn Chi Mei Inc. — самая богатая корпорация из тех, которые полностью расположены на Марсе, самая многочисленная и самая структурированная — вплоть до того, что уровни в ней традиционно называют офицерскими чинами от лейтенанта до генерала.

Из 1 пункта Договора о найме Xīn Chi Mei Inc., образец 2079 года

...помня о благе великого китайского народа и всех трудящихся на любой планете, я, рядовой [имя сотрудника], вступаю на свою трудовую вахту. Под мудрым руководством моих офицеров я клянусь на предназначенном мне месте работать, не покладая рук и используя предоставленные мне передовые технологии...

Син Чи Мэй много и активно использует как импланты, так и генную модификацию. В политическом смысле неактивна: аккуратно платит Администрации, но не осуждает и Марсианский Конгресс. Она сама по себе политическая сила, но дремлющая. Или делающая вид.

Gopher Team (Гофер Тим)

Gopher Team — всесистемная корпорация со штабом где-то в Северной Америке, которая поставляет на Марс все виды связи. Это и планетарный интернет, и межпланетные UUCP-коммуникации, и еще экзотичный на Марсе кибернет.

«Суслики» — корпорация на грани постоянного административного хаоса. Когда-то их считали «фирмой новой структуры», «leaderless administration» образца ранних десятых с их инди-студиями и кибервалютным бумом, но эти — единственные, кто выжил и разросся. Gopher сейчас состоит из нескольких сотен автономных отделов, которые при включении сохранили прежнюю структуру или вообще формировались местными активистами. Именно так произошло на Марсе, так что сотрудники в Gopher Team очень разные. Есть сторонники Конгресса и адепты Администрации, альтеры и обычные люди, завзятые атеисты-сциентисты и верующие-индуисты, гики и бизнесмены.

По сути, они торгуют именно стандартами связи, и их соблюдение внедряют железно. Второй же принцип Gopher — показное несотрудничество с властями в вопросе конфиденциальности переписки. Если герой додумается что-то такое попросить, его буквально выкинут из здания. Именно поэтому, в конце концов, услугами Gopher и пользуются!

G&P International (Джи-энд-Пи Интернэшнл)

Одна из крупнейших земных корпораций, пришедшая на Марс вместе с колонистами. Как и у многих других, у G&P марсианский проект был сначала отчасти рекламным. Но оказался выгодным, потому что G&P быстро завоевала монополию на производство всей бытовой химии на планете. За бытовой химией последовала промышленная. За промышленной — медицинская. Так что к 2082 году корпорация представляет странное соединение: она производит разом и лекарства, и огнетушители, и мыло, и посуду (пластиковую, конечно). Все, что на вас надето, кроме скафандра, все, что есть в вашем доме, кроме техники, произведено G&P, если только вы не настолько радикальный сторонник Конгресса, что следуете лозунгу «Не покупать ничего земного». Две трети товаров G&P действительно привозят с Земли, треть делают прямо на Марсе.

> **Из буклета G&P International «Четверть века на Марсе», 2081 год**
>
> *...На данный момент мы являемся признанным мировым лидером производства потребительских товаров: моющие и чистящие средства, средства гигиены, средства для ухода за волосами, средства для ухода за телом и парфюмерия, средства для ухода за полостью рта, косметические средства и многое другое. Наш показатель рыночной капитализации превышает ВВП среднего европейского государства. Подобное положение не только открывает возможности, но и накладывает ответственность. Наша ответственность состоит в проявлении гражданской сознательности и следовании высоким этическим нормам. Наша цель — производить товары и услуги наивысшего качества и улучшающие жизнь сегодняшнего и будущего поколений по всему миру.*
>
> *Товарами G&P пользуются около 7 млрд из 9,5 млрд населения Земли, и осознание этого факта вдохновляет нас каждый день. Теперь пришло время покорения новых масштабов, новых миров. Уже 25 лет компания G&P активно помогает осваивать колонию Эллада...*

Контроль над химической промышленностью и лабораториями гарантирует постоянный интерес корпорации к исследованиям Марса (что раздражает Син Чи Мэй и Парри, считающих исследова-

ния своей вотчиной). А побочным следствием лабораторий стал интерес G&P к генной модификации человека — тем более что в большинстве государств Земли она запрещена. В политическом отношении G&P поддерживает Администрацию — в основном потому, что Конгресс избрал корпорацию одной из своих главных мишеней. Она, действительно, зримый символ «земного неоколониализма».

Grok Industries (Грок Индастриз)

Самая маленькая из самых больших фирм Марса — и одна из немногих чисто марсианских. Когда-то это был удачный стартап одного из «сыновей Пионеров» — действительно, сына одного из ученых первой волны. Сегодня это монополист в одной, но жизненно необходимой сфере. Grok industries делают скафандры, без которых на поверхность планеты не выйдешь. Еще они делают транспорт для куполов (движущиеся дорожки и монорельсы) и роверы. В принципе роверы делают и Син Чи Мэй, для собственных нужд, и A-life для всех желающих. Но разумный человек выберет Grok-3. Самая марсианская из всех корпораций, Grok industries не может не участвовать в политике — и совершенно откровенно поддерживает Конгресс. Что совершенно не отменяет доброжелательных личных отношений с администрацией: среди верхушки корпорации преобладают дети и ученики Пионеров, просто придерживающиеся иных взглядов. Grok — последовательные противники генетической модификации, но ничего не имеют против имплантов — и даже сами производят пару простых и безукоризненно надежных моделей.

A-Life (Эй-Лайф)

Самая важная хай-тек компания второй половины XXI века не могла обойти Марс стороной, так что первые ее сотрудники появились на планете еще в период Пионеров. Самое главное, что корпорация сделала для Марса, была идея купола в том виде, в каком они существуют сейчас. Соединение идеи умного дома (с контролем микроклимата), дополненной реальности и лучших технологий защиты от климата и радиации. В самом A-Life предпочитают видеть себя визионерами, строителями будущего и изобретателями. При этом это одна из самых успешных коммерчески компаний эпохи, не забывающая о доходах и часто игнорирующая интересы клиентов. Но так или

иначе именно они построили 90% всего, что вообще построено на Марсе, они выпускают лучшие девайсы (от радиометров до модных моделей коммов) и, конечно, делают лучшие импланты — не забывая, впрочем, и о генной модификации.

> **Из раздела «Вакансии» официального сайта A-life в текстовой версии Кибернета**
>
> *Вы бунтарь? Вас называют безумцем? Неудачникам? Вы знаете, что там, где люди воздвигают стены, правит страх? Вы знаете, что любые правила создаются, чтобы их нарушать? Вы видите мир иначе?*
>
> *В таком случае вам место в компании Эй-Лайф. В Эй-Лайф мы несем перемены. Первые компьютеры нового поколения Эй-Френд, первые умные дома Эй-Хоум и первые купола Эй-Спейс изменили представление миллиардов людей о комфорте и функциональности.*
>
> *Но в Эй-Лайф мы всегда идем на шаг дальше. С первых дней компания Эй-Лайф активно участвовала в разработке и освоении колоний Эллада. Нас называли безумцами. Теперь нас называют гениями. Ведь только безумцам хватает смелости начать менять мир.*
>
> *Мы ждем новых союзников. Заполните Эй-Форм или запишитесь на Эй-Беседу в одном из Эй-Офисов.*
>
> *Эй-Лайф может стать частью вашей жизни.*

Ни в одной корпорации нет такого количества альтеров, и нигде к ним не относятся настолько лояльно, как в A-Life, и никто не лоббирует их права настолько откровенно. Трансгуманизм тут, в общем, не идея, а норма жизни. В политическом отношении A-Life заявляет о нейтральности, но в действительности активно спонсирует и Администрацию, и Конгресс в зависимости от текущей конъюнктуры.

Tuka-Tuka Inc. (Тука-Тука Инкорпорейшн)

Чрезвычайно старая земная корпорация, не раз менявшая название и ассортимент, страну привязки и символику, целевую аудиторию и форму собственности, Тука-Тука пришла на Марс во всеоружии, ощетинившись шоколадными батончиками и таблоидами, на волнах газировки. Колонисты для нее — всего лишь маленький кусок ее необъятной клиентской базы и, если бы не престиж, корпорация просто забыла бы о Марсе. Хотя нет — не забыла бы, потому как Тука-Тука вездесуща.

> **Не прошедший финального одобрения текст рекламной листовки «С праздником!», 2081 год**
>
> *Слова «Рождество», «Tuka-Tuka» , «Санта-Клаус» очень тесно связаны с мотивом, который помнит каждый: «Празднуй вместе с нами, празднуй вместе с нами...» – и со вкусом самого знаменитого газированного напитка.*
>
> *Потребители говорят, что появление предрождественской рекламной компании Tuka-Tuka знаменует само начало Рождества для каждой семьи на Земле и Марсе.*
>
> *Приглашаем на празднование грандиозной рождественской вечеринки! Празднуй вместе с нами! Празднуй так, чтобы это Рождество запомнилось надолго!*
>
> *Грандиозное ледовое шоу, звезды «Цирка Луны», знаменитости межпланетного масштаба и конечно же много веселья и искрящейся радости в стиле Tuka-Tuka! Рэд-сити, Верхний купол!**
>
> *Каждому пришедшему – рога оленя в подарок!*
>
> **Шаттлы с фирменной раскраской будут курсировать с 18:00 до 24:15, чтобы доставить вас на место празднования.*

На Марсе ее подразделения ведают всем, что вы едите, через череду подставных «конкурирующих» торговых марок. Система ферм, заводы фасовки и розлива, две системы фаст-фуда (на говяжьей и на куриной базе), быстрые завтраки, кафе и дорогие рестораны. Кроме того, им же при-

надлежат те зрелища, что не транслируются с Земли — от ярмарочных клоунов до сериалов о любви и смерти шахтеров.

Все, что вы когда-либо в жизни сделаете, и все, что когда-либо в жизни сделает любой член Администрации, для Туки-Туки просто дым на воде. Она небесно далека от всех политических распрей, никогда не примет ничью сторону и любого продаст вам с потрохами. Единственным принципом Туки-Туки является Тука-Тука. Это — твоя Тука-Тука, марсианин!

Преступность и борьба с ней

До начала массовой колонизации Марс не знал преступности. Отдельные случаи мордобоя между инженерами и полулегендарная история об убийстве одного из ученых на почве ревности (официально считающаяся несчастным случаем) — вот, собственно, и все. Но с началом массового заселения ситуация изменилась.

Хотя для попадания на планету нужно пройти образовательный ценз, далеко не все прибывшие были настроены на исключительно честный заработок. Сложно сказать, что возникло раньше — подпольные предприятия корпораций, пытавшихся обойти законы ООН, или первая марсианская организованная преступность.

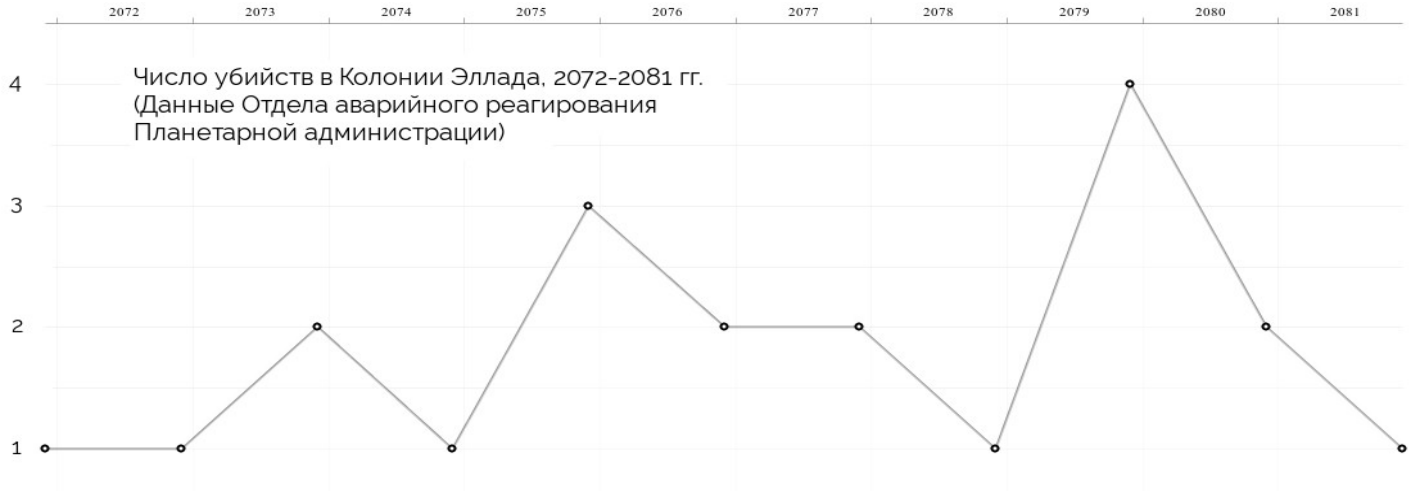
В основе криминала, — если не считать бытовых преступлений и преступлений на почве ненависти, — лежат многочисленные запреты. Техника безопасности Администрации запрещает распространение наркотиков и алкоголя, проституцию, азартные игры и хранение оружия. Однако из всех этих пунктов только последний контролируется действительно жестко. Все остальные подпольно, но существуют. Наркотики на Марсе преимущественно синтетические, сделанные в лабораториях, хотя какие-то фермеры умудряются выращивать марихуану. Алкоголь, если не считать контрабандного, самый простой — в основном самогон вроде китайского гаоляна, сделанный из генмодифицированного сорго, самого популярного марсианского злака. И то, и другое продается как из под полы, так и централизованно в разнообразных развлекательных заведениях, прежде всего в публичных домах и казино. Учитывая, что мужское население Марса в полтора раза больше женского, возникновение публичных домов было почти неизбежно, хотя жесткая политика гендерного равноправия Администрации, и популярные индийские традиции несколько затормозили этот процесс.

Еще одна важная часть криминальной жизни Марса — подпольные технологии. Прежде всего это переделка роверов, главного средства наземного передвижения. Техника безопасности Администрации запрещает устанавливать на них двигатели выше определенной мощности, но и корпорации, и фермеры, и жители отдаленных куполов, и даже сами сотрудники Администрации нередко готовы заплатить за двигатель помощней.

Есть и подпольные операционные для вживления имплантов: хотя по идее каждое имплантирование должно быть зафиксировано и может проводиться только в надлежащих условиях (т. е. в госпиталях Администрации и корпораций), в подпольных операционных берут меньше денег и закрывают глаза на возможные медицинские риски. Но генетические модификации подпольно не проводятся. Для этого нужно слишком дорогое и редкое оборудование, да и специалисты более высокого класса.

Наконец, последняя большое направление криминальной жизни Марса — контрабанда. Удешевление космических перелетов позволило активно развивать частное кораблестроения. Колонии землян, хотя далеко не такие большие как марсианская Эллада, построены на Луне и в Поясе астероидов, ведется активное изучение Венеры. На Марс регулярно летают крупные корабли с грузами для Администрации и Корпораций (и, конечно, с новыми поселенцами). Но есть и частные контрабандисты. Они везут лекарства, алкоголь, предметы роскоши и наркотики с Земли, а с астероидов — минералы. Несколько реже, но пытаются ввезти оружие и людей. И то, и другое запрещено строжайше.

Проблема контрабанды состоит в том, что на планете есть только одна полноценная посадочная площадка — космопорт Гюйгенса в колонии Эллада. Но он, естественно, полностью контролируется людьми Суперкарго. Не секрет, что они иногда закрывают глаза на нелегальный алкоголь или минералы. Суперкарго известен почти либертарианскими взглядами на экономику и не любит вмешиваться в бизнес, пока он не слишком опасен. Но нелегальный ввоз оружия и людей — то, зачем и подчиненный Суперкарго Отдел снабжения, и Отдел аварийного реагирования будут гоняться не покладая рук. Некоторые рисковые контрабандисты высаживаются и в других районах Марса, но любая посадка рано или поздно будет замечена со спутников наблюдения. Так что действовать им и их контрагентам на планете приходится очень быстро.



Служба аварийного реагирования

Пока на Марсе не было преступности, не было нужды и в полиции. Но когда с началом массовой колонизации такая необходимость появилось, выяснилось, что создать полицию — дело непростое. Формально колонии — не государство; у них нет даже собственного законодательства (о чем см. ниже). Нет и полномочий для создания службы правопорядка.

Жители колоний официально считаются гражданами государств, откуда они эмигрировали. Немногочисленные рожденные на планете — лицами без гражданства, права которых защищаются ООН (*J. D. Singer v. United States, 502 U.S., 2073*). Но допускать на Марс полицию земных государств не хочет никто, а ООН не имеет права создавать собственную полицию по юридическим причинам.

Проблема, однако, требовала решения, и в 2070 году Администрация создала Подразделение расследований Отдела аварийного реагирования. Сам отдел, существовавший и раньше, был пере-

веден из ведения Главного инженера в прямое подчинение Администратора. Задача отдела — решение ЧП, прежде всего — связанных с людьми. Пока инженерная служба устраняет последствия сбоя, пожара, разгерметизации и т. п., аварийный отдел должен эвакуировать из опасного места людей и оказать им срочную медицинскую помощь. Поэтому большинство сотрудников отдела — нечто вроде спасателей.

Сотрудники Подразделения расследований в принципе тоже должны спасать людей. Но главная их цель — расследование причин аварий и преступлений, которые в Технике безопасности Колоний рассматриваются с 2070 как частный случай аварий. В наши дни преступления составляют 90% дел подразделения. При этом сотрудников в нем мало: около 100 человек. Еще 400 работников прочих подразделений аварийного отдела помогут им при необходимости. Но даже с учетом этого людей постоянно не хватает. Каждый детектив Подразделения расследований покрывает за год сотни тысяч километров на ровере или шаттле и расследует самые разные дела.

Полномочия детективов

Ваш герой — детектив Подразделения расследований Отдела аварийного реагирования Планетарной администрации Марса. Он выполняет функции полицейского, и многие и считают его полицейским (и даже называют «коп» за глаза и «офицер» при обращении на американский манер). Но на самом деле детективы Подразделения расследований — вовсе не полиция.

Главное их отличие — в правах. Детектив не может никого арестовать, у него нет боевого оружия, которое можно было бы пустить в ход. Более того, говоря предельно строго, никто, кроме как по прямому распоряжению Администратора, не обязан отвечать на вопросы детектива. Все это связано с тем, что на Марсе нет и юридически не может быть законодательства — по крайней мере до тех пор, пока не возникнет какое-то марсианское государство.

Но, хотя на планете нет законов, на ней есть Техника безопасности (ТБ), обязательная для исполнения любым колонистом. Ее основа — реликт времен Пионеров, настоящая ТБ времен ранней колонизации. С тех пор в нее было внесено бесчисленное количество поправок. Благодаря им детективы имеют право задерживать «подозреваемых в совершении действий, повлекших аварийную ситуацию» на сутки или, если у них есть приказ Администратора, больший срок. Они могут

при предъявлении документов (т.е. комма) пройти в любые жилые отсеки, административные или корпоративные помещения — словом, всюду, кроме особо охраняемых научных лабораторий. Правда, для полноценного обыска все же требуется разрешение Администратора.

Техника безопасности колоний, глава 5, § 17

Лица, сознательно и целенаправленно совершившие деяния, повлекшие за собой угрозу аварийной ситуации, будут депортированы в страну земного гражданства.

Дополнение 1. В случае, если совершенные ими действия квалифицируются страной земного гражданства как преступные, указанные лица будут подвергнуты суду в соответствии с местным законодательством.

Дополнение 2. Уроженцы Марса, уличенные в том же, будут депортированы в Гамбург, Европейская федерация, для рассмотрения их дела Международным трибуналом ООН по космическому праву.

Дополнение 3. В случае, если за совершенные действия в стране земного гражданства депортируемому может угрожать смертная казнь, депортация заменяется передачей Международному трибуналу ООН по космическому праву.

Любой детектив имеет право собирать улики, изолировать от посторонних место аварии (т.е. преступления), получать записи камер, запрашивать в планетарном архиве сведения о любом из колонистов, самому снимать все, что необходимо для дела. Поскольку мертвое тело в условиях постоянно фильтруемой атмосферы куполов тоже оценивается как ЧП, детективы имеют право забирать его и проводить вскрытие.

Сложности возникают только тогда, когда детективу нужно вмешаться в личную жизнь подозреваемого — например, положить ему в жилой отсек «жучок». Полномочия Отдела аварийного реагирования не предполагают такого поведения, и даже Администратор не может дать на это разрешения, так как у него самого нет соответствующих полномочий. Говорят, что некоторые детективы пользуются для установки жучков, скрытой слежки и тому подобных неразрешенных вещей услугами корпораций, но правда ли это — вопрос открытый.

Кроме того, детектив не может применять силу ни при каких обстоятельствах, кроме возникновения непосредственной угрозы жизни — его или кого-то из окружающих. Оружия у детективов нет, но есть электрические тазеры, позволяющие оглушить человека при непосредственном контакте и даже на небольшом расстоянии — до 15 метров. Поскольку оружия на Марсе в принципе очень мало, а тазер при попадании не только оглушает человека, но и временно отключает всего его имланты, детективу особенно нечего опасаться. Вообще, серьезные драки при задержании — большая редкость, потому что бежать на Марсе особенно некуда. Рано или поздно тебя найдут, и если ты оглушил или избил детектива, то это только станет отягчающим в суде. Убийств детективов пока что не случалось.

Очевидная проблема заключается в том, что иногда без применения силы преступника сложно принудить пройти под арест. Решается она тем, что, строго говоря, на Марсе и нет ни тюрем, ни мест предварительного заключения: подозреваемый в причастности к аварии просто изолируется в принадлежащем ему отсеке — и если он отказывается проследовать в него, то детективы применять к нему силу не могут, а вот спасатели из других подразделений Отдела аварийного реагирования могут благодаря пункту, позволяющему применять силу к людям, которые, не сознавая опасности, оказывают сопротивление спасателю (например, если пьяный не хочет уходить из горящего дома, спасатель может его вырубить и вынести).

Работа детектива — не самая престижная на Марсе, особенно в сравнении с работой ученого или крупного корпоративного сотрудника. Кроме того, в ней почти нет возможностей карьерного роста: выше детективов стоит начальник Подразделения, прямо подчиняющийся Администратору. Но зато детективам прекрасно платят и дают массу привилегий.

Преступные группировки

Большинство преступлений на Марсе (как и на Земле) совершаются одиночками: это мелкие кражи, драки, подпольное изготовление алкоголя на фермах и тому подобные дела. Но есть несколько преступных групп, о которых знают все детективы и с которыми нередко приходится иметь дело — в рамках задержаний или неофициальных договоренностей.

Нишадхи

В любом городе, где существуют большие этнические общины, неизбежно возникает и этническая преступность. Рэд-сити не исключение, и в Литтл-Индии, индийском районе городе, заправляют нишадхи. Сами себя они еще называют «рыбаками».

Нишадхи — классическая на первый взгляд банда, крышующая небольшие магазины, проституцию и небольшие подпольные бары. Развернуться за пределы Литтл-Индии им сложно, но в ее границах они влиятельны достаточно, чтоб Подразделение расследований учитывало их в своих делах. Факт членства в нишадхах сам по себе считается нарушением ТБ, и их действительно регулярно ловят и высылают. Но поскольку приток колонистов-индусов не утихает вот уже десять лет, рыбаки легко восстанавливают свои ряды.

При всем том не следует представлять нишдахов как совершенно типичных уличных рэкетиров: как и у всех марсиан, у любого члена банды за спиной высшее образование (пусть часто и не очень хорошее). Поэтому в их подпольных убежищах можно встретить и хакеров, и инженеров, мастерящих что-то на 3D-принтерах, да и в целом интеллектуальный уровень банды довольно высок. Но они все же остаются завзятыми традиционалистами, не любят альтеров и, конечно, в массе своей поддерживают Конгресс.

Мангала

Вообще, Мангала — это санскритическое название планеты Марс в традиционной индийской астрологии. Но еще это название радикального крыла сторонников Конгресса — тех, кто считает, что ради освобождения родины-Марса можно пойти и на насилие. В действительности члены Мангалы, насколько известно Подразделению расследований, никого еще не убили, но давно грозятся добраться до «папаши-Администратора и его клевретов». Тем не менее на счету Мангалы множество драк и мелких конфликтов, массовые акции протеста, разбитые витрины магазинов в Ред-сити и самое скверное из всего: попытки контрабанды оружия. Три таких попытки Подразделение расследований пресекло, но никто не знает, были ли другие.

> **Из анонимной передовицы кибернет-газеты «Марсианин», 11 ришабха 15 года от Основания колоний**
>
> *Три века назад американские колонисты прибивали к стенам плакаты с лозунгом «Нет налогов без представительства». Повторим это за ними: администрация собирает с нас подоходные налоги, но где наше представительство в ООН? Полтора века назад индусы сказали британцам: «Вон из Индии!» Воскликнем вместе с ними: убирайтесь с Марса! Свободная страна, свободная планета, нет земному неоколониализму — вот наши принципы. Добиться этого или умереть — вот наш долг.*

Хотя с точки зрения Подразделения расследований Мангала — далеко не самая опасная из марсианских преступных групп, Администрация уделяет ей большое внимание. Членство в Мангале подведено под пункт ТБ «Создание ситуации, опасной для поддержания жизнедеятельности колонии» и пойманных членов организации по идее должно депортировать (хотя на Земле инкриминировать им нечего). На практике это происходит очень редко, так что, пока Мангала ограничивается потасовками и прочей мелочью, Подразделение расследований не берется за нее всерьез. Многие, впрочем, считают эту стратегию ошибочной.

Контрабандисты

Убытки корпораций от контрабанды исчисляются миллионами кредитов. У администрации контрабанда вызывает регулярные разливы желчи. Но остановить ее невозможно: с тех пор, как М-двигатель сделал космос доступным для среднего бизнеса, а цена «космических яхт» — небольших кораблей, как правило покупаемых частными лицами — приблизилась к ценам на яхты обыкновенные, в Солнечной системе появились контрабандисты. На Марс они везут все запрещенное и, главное, людей, бегущих от тех или иных проблем с Земли. Как ни парадоксально это звучит, и на дальних фермах, и даже в Рэд-сити есть люди, о существовании которых администрация не догадывается.

Контрабандисты дезорганизованны, самостоятельны, аполитичны и чрезвычайно инициативны. Их работа — всегда гонка, потому что сесть на Марс незаметно для системы спутникового наблюдения практически невозможно. А значит нужно сесть, разгрузиться и уйти с планеты быстрее, чем команда Отдела аварийных расследований доберется до места посадки на своих шаттлах. Или договориться с людьми Суперкарго, что тоже непросто. О самых удачливых контрабандистах ходят легенды, а корпорации сулят круглые суммы за их поимку. Но все равно объемы контрабанды каждый год растут.

Water brothers

Самая известная из банд Марса. Кое-что о них слышали даже те, кто не интересуется криминальной жизнью. Основной контингент банды — альтеры, по разным причинам потерявшие работу. Как правило из-за каких-то аварий, которые, собственно, и превратили многих из них в альтеров: поврежденные части тела были заменены имплантами.

Water brothers — центральные персонажи особого стиля жизни, своего рода марсианской субкультуры «ровермэнов». Характерные красно-бурые скафандры и роверы, конечно, от Grok industries, импланты (часто позволяющие фактически соединиться с ровером), объемные татуировки, алкоголь, насилие и идеология всеобщего равенства — вот характерные приметы ровермэнов и Water brothers в первую очередь

Но на одних принципах не проживешь: информированные люди поговаривают, что Water brothers берут заказы у корпораций — всех, кроме Xīn Chi Mei Inc.; ну а для Grok industries они все равно, что дополнительная служба безопасности. А когда заказов нет, могут наняться в громилы, вышибалы или, что случается нередко, подрабатывать перевозчиками контрабанды, потому что мало кто знает Марс так, как они.

Фирма

Самый серьезный противник Подразделения расследований и самый крупный игрок в криминальном мире Марса не имеет даже общепринятого названия. За глаза этих людей называют «Фирма».

Фирма — это единственная полноценная организованная преступность, которая есть на планете, поэтому ей, в общем, принадлежит все: скорее всего, даже Нишадхи в конечном счете платят ей отступные. Фирма — главный контролер всех криминальных продаж от торговли людьми (контрабандисты завозят и живой товар для подпольных борделей) до наркотрафика, от подпольных баров до таких же игорных домов. Добытые ими деньги отмывает десяток маленьких и больших компаний, зарегистрированных на ничем не примечательных людей. Фирма устраивает нелегальные посадочные площадки для контрабандистов, продает оружие Мангале и добывает альтерам списанные в утиль импланты.

> **Из рассказа главы Подразделения расследований Амриты Пирс, 2079 год**
>
> *Вы должны понимать, детективы, с кем мы имеем дело. Эти мошенники безгранично богаты, а деньги позволяют купить влияние. Кое-кто называет их мафией. Вздор! Я предпочла бы старых добрых сицилийцев: они зашорены, они держатся за свои семьи, церкви и принципы. Наш враг не скован никакими предрассудками, он лишен принципов. Это не означает, что нам противостоит в этом расследовании зло: Фирма не зло. Ее организаторы просто рациональны.*

Многолетние успехи Фирмы (а за последние пять лет Подразделению расследований удалось взять лишь двух ее членов, которые не выдали никакой полезной информации) связаны не столько

со смелостью и ловкостью, хотя их людям Фирмы не занимать, сколько с тщательным расчетом. Ярким примером может служить взлом системы Mahavira banking в 2079 году, произведенный прямо из офиса корпорации быстрее, чем кто-либо вообще успел заметить факт перевода 7 миллионов кредитов — а когда было начато расследование, выяснилось, что отследить ушедшие деньги уже невозможно.

Марс вообще мир образованных людей, но давно уже стало ясно, что во главе местной организованной преступности стоят настоящие интеллектуалы, экономисты с великолепным образованием, юристы, находящие лазейки в несовершенной ТБ. У Фирмы есть свои астронавты, свои геологи, свои инженеры — все, что может понадобится. И практически никто в Подразделении расследований не сомневается, что у Фирмы есть люди в Администрации, Конгрессе и даже в самом Подразделении.

Движение «Естественность»

Главные противники Water brothers и альтеров вообще. «Естественность» — нечто вроде общественного движения, выступающего за отказ от имплантов. Причина, по которой оно попало в список криминальных группировок, в том, что, во-первых, его сторонники нередко устраивают массовые акции с избиением альтеров и, во-вторых, одно из немногочисленных произошедших на Марсе убийств было совершенно как раз группой принципиальных противников имплантации — жертвой был шахтер-альтер. После этого движение «Естественность» как организация было запрещено администрацией и, как это часто бывает в таких ситуациях, только активизировалось. При этом в общем нельзя сказать, что сторонники «Естественности» делают что-то конкретное: это бессистемная и мелкая криминальная деятельность — избиения альтеров, мелкие грабежи и тому подобные дела. В Рэд-сити людям нужно как следует разогреться, чтоб стать толпой — мешает высокий уровень образования. Но после больших спортивных матчей или в праздники даже обычно спокойные колонисты порой ведут себя глупо. В сущности, это движение не стоило бы столь пристального внимания властей, если бы напряжение между сторонниками «Естественности» и альтерами не нарастало с каждым годом: серьезная вспышка насилия может случиться в любой момент, но никто не может предсказать когда.

Движение «Зеленое утро»

Помимо Техники безопасности Администрации на Марсе действуют еще и правила Корпораций, которые подчас обладают даже большим весом. Политика корпораций, разумеется, устраивает не всех, но целенаправленного сопротивления им не оказывает ни Администрация, для которой они важные партнеры, ни Конгресс, для которого они потенциальные спонсоры и будущие партнеры. Однако среди марсиан есть те, кто считает корпорации злом и призывает к их искоренению — кто-то из позиций гуманизма, кто-то из-за левых политических взглядов, кто-то из соображений поддержки марсианского бизнеса, для которого гиганты вроде Tuka-Tuka или G&P International опасны.

Большинство противников корпораций выступают с совершенно мирных позиций — максимум выходят на митинги протеста и подписывают петиции Администрации. Но есть и те, кто готов взяться за файеры, запрещенные газовые баллончики и камни, с которыми на Марсе проблем нет. Отношение администрации к этим радикалом двояко. С одной стороны, это в основном молодые ребята, и пусть лучше они бунтуют против корпораций, чем вступают в Мангалу. С другой, их пикеты перед офисами корпораций и стычки с корпоративной охраной — все же нарушение ТБ. Конечное решение было принято компромиссное: самое движение не попало под запрет, но наиболее ярых активистов, замеченных в нарушениях, задерживают. До депортации, правда, дело доходит редко: среди активистов немало уроженцев Марса, и посылать их в Гамбург, хотя это и положено по правилам, было бы немилосердно — для выросших на Марсе пребывание на Земле уже дискомфортно.

Земляне

Не только земные корпорации, но и земная преступность, конечно, испытывают интерес к Марсу. Попытки захватить какое-то влияние на планете извне предпринимались не раз, но, как правило, до Подразделения расследований они не доходили. Фирма, воспринимающая подобные вторжения как прямую угрозу, решала эту проблему самостоятельно (и есть подозрение, что несколько таких нелегальных визитеров были убиты, хотя в официальную статистику не попали).

Однако в последние пару лет преступная группировка из балканских регионов Европейской федерации сумела если не закрепиться на Марсе полноценно, то во всяком случае завести на нем свое представительство, захватив пару подпольных баров и кое-какие магазины. Почему Фирма не оказала им столь же жесткого сопротивления — неясно, но теперь детективам приходится принимать в расчет и эту группировку, немногочисленную, но богатую и готовую получить пополнение с Земли.

Персонаж: общее описание и образование

Итак, ваш герой́ — детектив Подразделения расследований́. Он может быть любого пола (Администрация проводит политику гендерного равноправия) и любого возраста между 20 (раньше не берут) и 70 (позже отправляют в отставку). У него должно быть высшее образование и желание работать в Отделе аварий́ного реагирования. Больше, в общем, ничего не требуется. Но этими качествами человек исчерпываться не может.

Прежде, чем создавать героя, попробуйте представить его. Кто он, почему он пошел работать в Подразделение? Во время игры вам не очень часто придется кидать кубики. Но точно будет много разговоров с мастерскими персонажами и героями других игроков. Будет и много размышлений́, причем, ввиду специфики Марса, отнюдь не только о том, кто виноват в преступлении. Постарайтесь придумать такого героя, мысли которого будут вам интересны. Обсудите его с мастером и, может быть, с другими игроками.

Гендерное соотношение и процент прошедших модификацию детективов Подразделения расследований́, данные 2082 года

Ниже мы предлагаем несколько этапов и вариантов развития вашего героя. Разумеется, не нужно ограничиваться ими. Они тут не для того, чтоб ограничить ваше воображение, а чтоб ему было от чего оттолкнуться.

Его неясное происхождение

Начало биографии марсианина — место его рождения, так как оно накладывает на него сильный, в общем, физиологический отпечаток. Принципиальных вариантов тут два:

— или ваш герой родился на Земле и переехал на Марс взрослым человеком. В этом случае он, скорее всего, будет немного сильнее местных уроженцев и немного менее ловок (никакими цифрами это не выражается, но по решению мастера может всплыть во время игры). Дело в силе тяжести, которая на Марсе значительно меньше: местные уроженцы к ней адаптируются с детства. Кроме того, родившийся на Земле, если только он не прожил на Марсе больше 10-15 лет, не будет знать некоторых марсианских реалий. И таких будет тем больше, чем более он «чечако», т.е. новичок на планете. Тем не менее подавляющее большинство марсиан — бывшие земляне, так что и в Подразделении их значительно больше.

— или ваш герой родился на Марсе (вариант: был перевезен на него маленьким ребенком). В этом случае он будет немного ловчей и слабей землянина, будет знать Марс заметно лучше чечако и иметь большой круг знакомых среди таких же местных уроженцев. Все это тоже не измеряется в цифрах, но для марсиан разница между приезжим и уроженцем очень важна.

Его странное наследство

Второй важный момент — семья, в которой ваш герой вырос. Влиять могут как этнические традиции (что хорошо заметно, например, у многочисленных марсианских индусов или китайцев), так и принципиальный конфликт пионеров и колонистов.

Как правило, пионеры и их дети более образованы и несколько более состоятельны: грубо можно сказать, что, исключая бизнесменов и высокоуровневых сотрудников корпораций, пионеры и их дети единственные, кто может позволить себе импланты за свой счет.

Колонисты — группа гораздо более разнородная. Среди них есть как люди с великолепным образованием, так и беглецы с Земли, купившие себе дипломы, как корпоративные воротилы с миллионными состояниями, так и небогатые шахтеры. Но так или иначе принадлежность к семье пионеров или колонистов по рождению дает вашему герою некоторые связи и знакомства, которые могут оказаться полезны для него и интересны для вас.

Но, конечно, нужно учитывать, что многие дети колонистов (и даже они сами) тяготеют по идеологии и кругу общения к пионерам. Верно и обратное.

Несколько слов о системе

Прежде чем говорить о создании персонажа дальше, нужно сказать несколько слов о системе нашей игры. Она очень проста. Для игры вам понадобится один шестигранный кубик (или аналогичный виртуальный кубик — какая-то из программ типа «dice roller»).

Броски вам, впрочем, придется делать редко. Предполагается, что детектив, в общем, умеет делать почти все, что может ему понадобиться и не требует высшего образования: водить ровер, оказывать первую помощь, починить простую поломку в генераторе воздуха, скрутить преступника приемом рукопашного боя.

Так что если вы будете делать заявки на какие-то такие, обычные, действия вашего персонажа, бросать кубик будет не нужно. Вы просто можете рассказывать, что делает ваш герой (естественно, с учетом действий остальных персонажей).

Проверка успешности таких простых действий нужна только тогда, когда есть какой-то подвох. Например, нужно не просто починить генератор, но сделать это очень быстро, не просто проехать на ровере, но обогнать кого-то другого и так далее. В этом случае мастер может попросить вас кинуть шестигранный кубик. Чем больше будет ваш результат, тем лучше (быстрее, незаметнее, эффективнее и т.п.) ваш герой добился своего.

Точно так же вы можете до начала игры обсудить с мастером интересы, второстепенные хобби, склонности и предпочтения вашего персонажа — от политических и религиозных до сексуальных и, если это важно для героя, гастрономических. Все это может пригодиться в ходе игры, а

вам не придется кидать кубики на заявки вроде «готовлю настоящую шарлотку» (ведь хобби вашего героя — кулинария) или «вспоминаю, когда в этом году празднуют Дивали» (ведь ваш герой индуист). Общество Марса в целом приветствует самые разные увлечения и чрезвычайно терпимо к инакомыслию, если не считать конфликта между «альтерами» и «чистыми».

Однако есть действия, которые может сделать только профессионал, получивший соответствующее образование: посадить шаттл (Пилот), провести операцию (Врач), сделать химический анализ почвы (Геолог), дать психологическую характеристику (Психолог), починить серьезную поломку (Инженер). В таких ситуациях вашему герою либо придется звать кого-то на помощь, либо прибегнуть к собственным профессиональным навыкам. Таких навыков у него может быть два: основной и дополнительный. Основной позволит ему добавить к броску кубика 2 очка, дополнительный — 1 очко. Если ваш герой строго сосредоточен на одной области, вы можете взять один и тот же навык дважды, и добавлять к броску в соответствующих случаях 3 очка. Как правило, для того, чтоб ваш герой добился результата, вам нужно будет выкинуть на кубике 3 или 4 очка. В сложных ситуациях мастер может повысить сложность по своему усмотрению.

Его причудливое образование

Элладский университет, главное учебное заведение Марса, дает образование в самых разных областях; о земных университетах не приходится и говорить. Поэтому у вашего героя может быть, конечно, совершенно любое образование, какое вам вздумается. Ниже мы приводим список из 12 специальностей, специалисты в которых встречаются в Подразделении расследований особенно часто. Вы можете выбрать оба профессиональных навыка вашего персонажа из их числа, а можете придумать какие-то свои, согласовав их с мастером.

Любая специальность, конечно, предполагает не только познания, но и знакомства в соответствующей сфере.

Многие профессии обязательно требуют сочетания двух профессиональных навыков. Например, если ваш герой занимается имплантированием, он должен быть Врачом и Инженером, а если терраформированием — Биологом и Геологом.

Научные специальности: Биолог, Геолог, Гуманитарий, Марсолог

Все научные специальности предполагают широкий круг постоянно поддерживаемых знакомств в научной среде, прежде всего — среди учителей и товарищей вашего героя в Элладском университете. Кроме того, если вы берете один из этих пунктов как основной профессиональный навык вашего героя, то он сам будет известен в научной среде Марса: хороших специалистов не так много.

Биолог — специалист по проблемам терраформирования, приспособления человеческого организма к новой среде или генетике. (Плюсы ко всем броскам по вопросам биологии и химии)

Геолог — специалист по тому же терраформированию, исследователь марсианской почвы и геологической истории планеты. (Плюсы ко всем броскам по вопросам геологии и химии)

Гуманитарий — историк, искусствовед, философ, религиовед, филолог, лингвист. Пока на Марсе их мало, и большинство из них специалисты достаточно широкого профиля. (Плюсы ко всем броскам в разнообразных гуманитарных вопросах).

Марсолог — специалист в исследовании Марса, прежде всего в контексте физики. Одна из самых востребованных научных дисциплин на планете (Плюсы ко всем броскам по вопросам физики и о планете)

Аналитические специальности: Космосоциолог, Психолог, Экономист, Юрист

Все аналитические специальности позволяют получить у мастера дополнительную информацию о персонажах, встречающихся во время расследования — по их виду и образу жизни (космосоциология), психологическому портрету (психология), финансовым бумагам (экономика) или документам (юриспруденция)

Космосоциолог — нечто среднее между социологом и культурологом, специалист по культуре и жизни на Марсе и других внеземных поселениях. (Плюсы к броскам по вопросам о жизни людей на Марсе)

Психолог — специалист по проблемам психики людей, живущих в очень необычных условиях колоний, где психологические проблемы встречаются куда чаще, чем на Земле. (Дает возможность получить психологический портрет подозреваемого после разговора с ним, анализа его поведения или текстов).

Экономист — специалист по экономике Марса и мира 2082 года вообще. Незаменим в любом расследовании, связанном с корпорациями, да и в других не помешает. (Плюсы к броскам по любым вопросам об экономике и связанных с ней темах).

Юрист — хотя на Марсе нет государственного права, а ТБ знают все детективы без исключения, юрист все же может быть полезен: для анализа корпоративного права, деталей земного права, проникающих на Марс, и тому подобных вещей. (Плюсы к броскам по любым юридическим вопросам).

Практические специальности: Врач, Инженер, Компьютерщик, Пилот

Все практические специальности не только могут быть полезны для решения тех или иных проблем, возникающих в ходе расследования, но и дают выходы на закрытые части соответствующих криминальных групп: контрабандистов (Пилот), хакеров (Компьютерщик), подпольных мастеров модификаций (Врач и Инженер) и т.п.

Врач — бывший корпоративный доктор или исследователь-практик, решивший поработать в Подразделении. (Плюсы к любым броскам, связанным с лечением, и умение оказать первую помощь в любых условиях без дополнительных проверок)

Инженер — самая популярная профессия на Марсе. Инженерное дело обширно, так что герой может быть как тривиальным мастером, чинящим роботов, так и высоко ценимым разработчиком

космических кораблей. (Плюсы на броски, связанные с решением инженерных проблем и вопросами физики)

Компьютерщик — человек, который понимает, как устроен Кибернет, дополненная реальность и все, что с этим связано; раз он детектив — может быть, он кое-что смыслит и в хакерских делах или, вернее, в защите информации. (Плюсы к любым вопросам, связанным с кибернетом, компьютерными взломами и т. п.)

Пилот — на службе в Подразделении пилотам в основном приходится иметь дело с шаттлами, маленькими кораблями, позволяющими за пару часов попасть в любую точку планеты. Но хороший пилот кое-что знает и об управлении космическими кораблями. (Плюсы к управлению всем летающим и вопросам на смежные темы).

Рабочие специальности: Клерк, Преступник, Фермер, Шахтер

Группа специальностей, которым не учат в университете, но некоторые знания в которых можно почерпнуть из обычной жизни. Как и все прочие, они дают некоторые знакомства в соответствующей среде — и, что очень важно, подсказывают правила поведения в ней, без которых чужак, попавший в закрытые сообщества, сразу будет распознан.

Клерк — еще их на японский манер называют «сарариманы». Сотрудник корпорации, хорошо знающий ее внутренний мир. Среди детективов бывших клерков немало, потому что уход в Подразделение — способ разорвать контракт, ничего не потеряв. (Плюсы к решению любых бюрократических вопросов и знанию мира корпораций)

Преступник — настоящий преступников в Подразделении, конечно, нет, но есть люди, которые в юности имели дело с теми или иными бандами и знают их образ жизни и некоторые приемы. (Плюсы к выполнению каких-либо физических преступных действий, например, взлому замка, и вопросам о криминальном мире)

Фермер — сами фермеры, живущие в отдаленных куполах, редко становятся детективами, а вот их дети иногда это делают; к тому же многим на Марсе случалось батрачить на ферме сезон или два в молодости. (Плюсы к вопросам о почвах и методах их обработки на Марсе, и о жизни вне Рэд-сити вообще).

Шахтер — самая популярная рабочая специальность на планете. Шахтеры не только знают, как добывать минералы, но и умеют управлять роботами для добычи и погрузки, могут чинить простые поломки в них и, главное, знают шахтерские традиции и правила. (Плюсы к любым вопросам, связанным с жизнью и работой шахтеров).

Детектив

Вы, наверное, заметили, что в списке специальностей нет самой главной для игры — детектива. Действительно, наша игра предполагает, что никакого отдельного детективного навыка у вашего героя нет: ему негде было учиться криминалистике или чему-то подобному. Все нужные для расследования умения он приобретает на практике. А вы этот процесс отыгрываете. Строго говоря, детективы Подразделения расследований не профессионалы. Они просто умные люди, которые взялись за разгадывание преступлений.

Поэтому когда вашему герою понадобится сделать что-то детективное — обыскать помещение, найти улики, проследить за человеком на улице и так далее — вы просто расскажете мастеру и другим игрокам, что делает ваш герой. Чем подробней будет ваше описание, тем больше вероятности, что ваш герой что-то найдет (если, конечно, это вообще возможно).

Беспокоиться об анализах не стоит: у каждого детектива есть маленький робот, который быстро найдет и скопирует отпечатки пальцев, следы крови и прочие следы на месте преступления. Собранные данные уйдут на комм детектива и будут сравнены с имеющимся архивом. Обнаруженное тело, если сюжет предполагает убийство, вскроют и изучат ученые в офисе.

Ваше дело и дело вашего героя — думать, искать улики, которые робот осмыслить не может, сопоставлять и разговаривать. Именно поэтому в нашей системе нет и никакой возможности

бросить кубики для допроса, сбора свидетельств и разговоров: они составляют суть игры. (Помните, кстати, что ваш герой — не робот для расследований, у него есть и свои интересы).

Главное оружие марсианского детектива — комм, нечто вроде усовершенствованной версии современного смартфона, которая позволяет не только записывать и снимать, но и активировать дополненную реальность куполов — а практически каждая «стеклянная» поверхность в куполе (от экрана шлема до зеркала, от стола до лобового стекла шаттла) это потенциальный экран. Положив комм на стол, ваш герой превратит его в большую сенсорную рабочую поверхность. Прилепив к стене, сможет вывести на нее записи ближайших камер или активную спутниковую карту Рэд-сити. Если ваш мастер против этого не возражает, вы можете использовать в игре свои телефоны, планшеты, ноутбуки. Обменивайтесь сообщениями с другими игроками от имени героев. Делайте записи. Стройте таймлайны. Записывайте рассказы свидетелей на диктофон или видео, чтоб потом вернуться к ним снова, размечайте карты, составляйте диаграммы и системы связей. Словом, будьте детективами и ни в чем себя не отказывайте. (Только помните, что все, что вы делаете с телефоном во время игры, делает и ваш герой; будьте готовы к гневу начальства, если шарите в соцсети или играете во время допроса). А кубики можно кидать для получения от мастера нужной информации или для решения разнообразных дополнительных вопросов.

Драка

Наша игра не про драки. Драка — это нештатная ситуация, и если расследование идет нормально, то она не должна произойти. К тому же у большинства жителей планеты нет оружия, а у детективов есть тазеры. Словом. козыри в ваших руках.

Если драки все-таки не удалось избежать, а мастер сомневается в возможности вашего героя скрутить противника, можно бросить кубик. В этом случае вам просто нужно будет перебросить сложность, зависящую от уровня опасности противника. Для обычного невооруженного человека это сложность 3. Некоторые навыки и вооружения могут повышать этот уровень сложности. При этом они могут суммироваться, так что для того, чтоб скрутить тренированного человека (+1) с ножом (+2) нужно будет выкинуть 5 очков (3+1+2). Вот их список:

+1 Персонаж прошел обучение рукопашному бою; имеет в качестве хобби какой-то силовой вид спорта; просто очень силен от природы; недавно (в пределах пары лет) прибыл с Земли; работает шахтером или в другой сфере, требующей физической силы; вооружен дубинкой;

+2 Персонаж — мастер того или иного вида рукопашного боя; вооружен ножом или электрошокером; имеет Имплант шахтера; генетически модифицирован для увеличения физической силы;

+3 Персонаж имплантирован набором «Физическое усиление»; вооружен самодельным пистолетом, сделанным на 3D принтере; одет в экзоскелет; бывший солдат с большим боевым опытом;

+4 Персонаж вооружен тазером или промышленным лазером (эффективным, но стреляющим буквально на пару шагов и чрезвычайно тяжелым); прошел специальную боевую подготовку (например, бывшие боец SAS, «Зеленый берет» или профессиональный киллер)

+6 Персонаж вооружен пистолетом. Легальные пистолеты висят на поясе у капитанов кораблей, все прочие — нелегальны.

Хорошая новость состоит в том, что ваш герой те же самые числа получает в качестве модификаторов к броску. Поэтому, благодаря боевой подготовке (+1) и тазеру (+4) он в обычной ситуации добавляет к результату броска 5 очков. На практике это означает, что волноваться ему не о чем.

(Возможно, вы задумались, что будет, если ваш герой встретит чистильщика от Фирмы с двумя пистолетами? Похороны за счет администрации и компенсация родным детектива. Ваш герой — коп, а не герой боевика).

Персонаж: модификации

Выбрать профессиональные навыки или хотя бы один навык вашему герою вы должны обязательно: не может быть детектива без высшего образования. В подразделение просто не возьмут того, кто не умеет вовсе ничего полезного.

Но характеристики вашего героя, которые будут описаны ниже — модификации и связи — совершенно необязательны. Большинство детективов Подразделения не имеют ни физических, ни генетических модификаций. Так же точно большинство из них не связаны никакими личным отношениями с теми или иными силами на Марсе.

Вы можете использовать идеи, которые мы предлагаем, или можете (посоветовавшись с мастером) придумать какие-то другие модификации или связи для вашего героя. Но главное, что вы можете вовсе их не брать. А поскольку каждая модификация и в особенности каждая из связей привнесут в жизнь героя не только радости, но сложности, отказ от них — вполне равноценный выбор.

Модификации

Как уже было сказано выше, модификации бывают двух видов — генетические и физические. Ваш герой может иметь либо те, либо другие. Чисто теоретически он может, конечно, иметь и те, и другие, но это встречается крайне редко (в случае чего обсудите этот вопрос с мастером). Мы предполагаем, что вы можете выбрать для героя не больше 3-4 имплантов или одну группу генетических модификаций. Ну или вовсе их не брать.

Вы должны быть готовы к тому, что у героя с модификациями могут возникнуть в работе некоторые проблемы. Идеи движения «Естественность» достаточно популярны, да и обычную ксенофобию никто не отменял, так что многие марсиане относятся к альтерам с недоверием. Кроме того каждая из модификаций имеет и некоторые негативные особенности, которые тоже стоит учитывать при выборе.

Генетические модификации

Можно установить себе отдельный имплант, но нельзя сделать одну генетическую модификацию: это экономически нерентабельно. Поэтому генетические модификации всегда проводятся группами или, как это еще называют, «пакетами». В случае, если ваш герой проходил модификацию на Земле, они могут быть очень разными, но на Марсе наиболее популярны три (или три с половиной) пакета.

Группа А (Первая волна)

Наиболее частый тип модификаций среди детей пионеров. Впервые был сделан около 40 лет назад, в последние 10 лет не применяется.

Цена
326.700¢

Группа А — сугубо функциональные модификации, позволяющие человеку спокойно жить и работать в Космосе. Как правило, это:

Пакет адаптаций (организм приспосабливается к климату и атмосфере Марса, что позволяет ходить по поверхности без скафандра и кислородной маски);

Улучшение иммунитета и выносливости (модифицированный практически не поддается инфицированию и существенно меньше утомляется);

Приспособление к перегрузкам (альтер нормально чувствует себя при перегрузках до 12g).

Модификации группы А практически незаметны внешне (по крайней мере пока герой не выходит на поверхность без скафандра), но несовершенны: дышать на поверхности без маски получится не дольше часа, а потом все-таки потребуется хоть немного кислорода.

Группа В (Вторая волна)

Самые распространенные на данный момент на Марсе пакеты генетических модификаций входят в группу В. Модификации группы В проводятся на протяжении последних 30 лет. После жесткого запрета генетической модификации в большинстве земных государств в 2074 году они продолжают проводиться только в космосе, в том числе и на Марсе. Впрочем, на Земле генетические модификации в принципе не слишком популярны.

Все модификации группы В в обязательном порядке включают:

Пакет адаптаций (организм приспосабливается к климату и атмосфере Марса, что позволяет ходить по поверхности без скафандра и кислородной маски);

Улучшение иммунитета и выносливости (модифицированный практически не поддается инфицированию и существенно меньше утомляется);

Приспособление к силе тяжести (в отличие от приспособления к перегрузкам в данном случае речь идет об адаптации к конкретным условиям — прежде всего марсианским; больших перегрузок такой человек не выдержит, зато на поверхности Марса будет чувствовать себя совершенно комфортно);

Улучшение зрения (глаз модифицированного напоминает глаз кошки, благодаря чему человек лучше видит в темноте и в неярком естественном освещении Марса, но несколько хуже при ярком свете).

Цена
373.500¢

Помимо этих модификаций в Группе В обязательно вносились и другие. Наиболее популярным был пакет «**Полевой работник**», целью которого было создать своего рода идеального шахтера и инженера (устойчивый слух предполагает, что и идеального солдата, хотя на практике до этого дело не дошло). В пакет помимо всего перечисленного выше входят

Увеличение физической силы (благодаря общему укреплению мышц сила увеличивается не то чтобы до сверхчеловеческого уровня, но до уровня профессионального тяжелого атлета; кроме того, эти мышцы не атрофируются в марсианских условиях низкой силы тяжести);

Повышенная регенерация (ускоренное заживление ран и повреждений — опять-таки далеко не мгновенное. В среднем скорость заживления увеличена примерно вдвое);

Устойчивость и баланс (продолжение адаптации к силе тяжести, позволяющее выполнять в марсианских условиях эффективные прыжки, бег и акробатические кульбиты; кроме того, в обычной жизни оно повышает чувство баланса, так что такой человек может, например, без затруднений пройти по канату).

Цена
408.600¢

Существенно реже, но все же достаточно часто встречается и пакет «**Эксперимент Дельта**». Те же слухи предполагают, что эксперимент Дельта был попыткой создания чего-то вроде телепата; на самом деле скорее идеально приспособленного для марсианских программ корпоративного сотрудника (нечто гораздо более пугающее, чем телепат). В пакет помимо основного набора Группы В входят

Метеочувствительность (ощущения подсказывают модифицированному о приближении пылевой бури или вихря благодаря тем же принципам, которые позволяют земным животным чувствовать изменение погоды);

Внешняя модификация (строение тела и лица, приближенная к канонам золотого сечения);

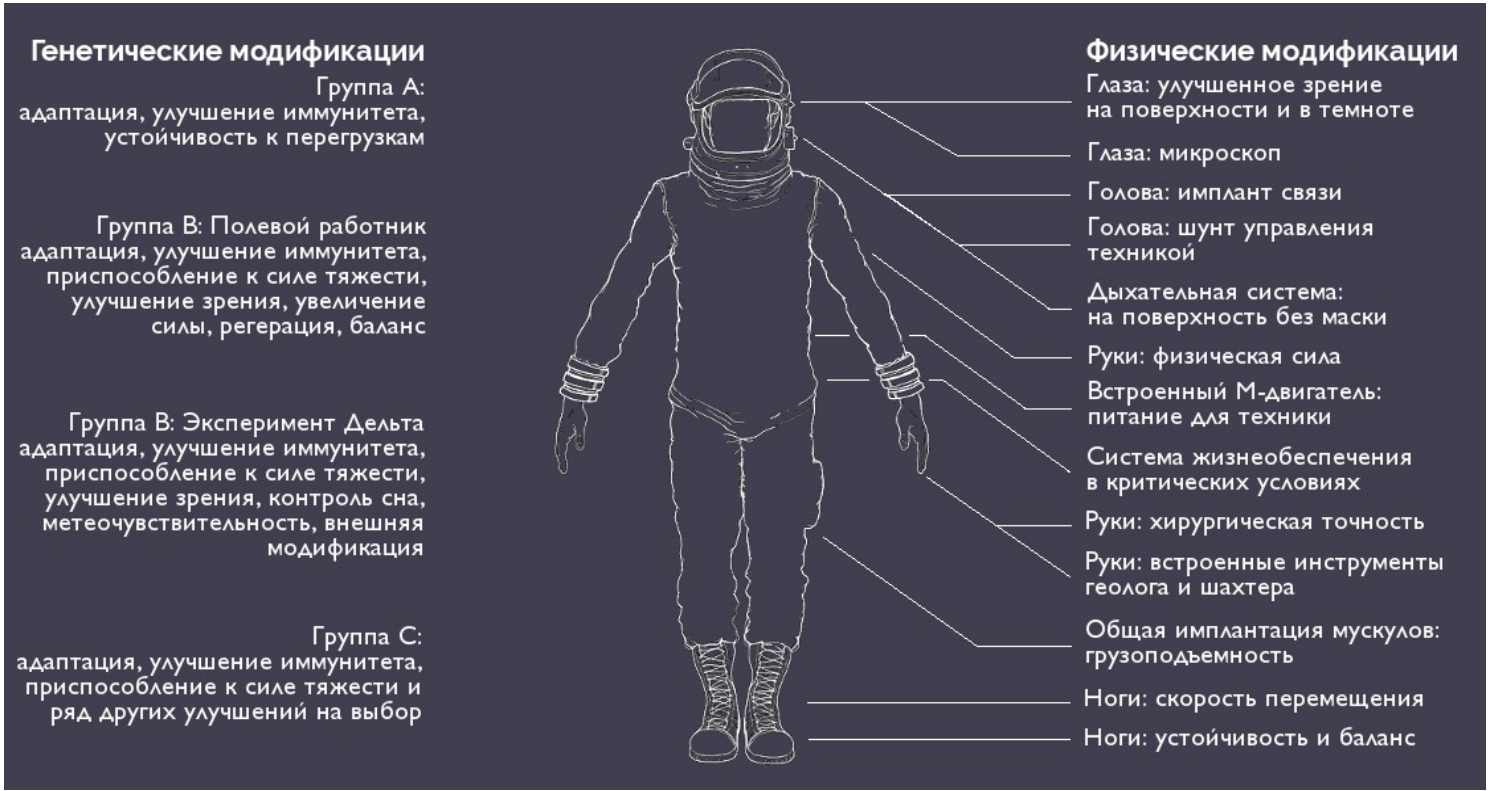
Контроль сна (модифицированный может долго обходиться минимумом сна — скажем, неделю спать по два часа в день без потери работоспособности; после длительных периодов малого сна нужно будет пару дней высыпаться).

Модификации группы В хорошо заметны — прежде всего из-за характерных «кошачьих» глаз с сужающимся зрачком. Кроме того прошедшие модификацию «Полевой работник», как правило, заметно крупнее среднего человека — около 195-205 сантиметров ростом и с мощным телосложением, а прошедшие модификацию «Эксперимент Дельта» отличаются несколько искусственными, слишком симметричными чертами лица (и, как говорят втихомолку, часто страдают нервными расстройствами, кошмарами и тому подобными психологическим проблемами).

Цена
510.800¢

Группа С (Третья волна)

Последнее на данный момент поколение генетических модификаций. Полноценные эксперименты с ним начались только 14 лет назад, поэтому оно встречается преимущественно у подростков и детей. Если вы хотите, чтоб ваш герой принадлежал к группе С, его придется сделать очень молодым человеком и объяснить, как он попал в самые ранние исследования, шедшие до массового запуска этой группы модификаций.



Группа С наиболее разнообразна. В обязательном порядке она включает

Пакет адаптаций;

Улучшение иммунитета и выносливости;

Приспособление к силе тяжести.

Кроме того в процессе модификации могли быть добавлены некоторые другие характеристики. Вы можете сами придумать их, ориентируясь на описанные выше. Чаще всего встречаются вот эти:

Увеличение физической силы;

Улучшение зрения;

Повышенная регенерация;

Устойчивость и баланс.

Описание всех этих модификаций уже было приведено выше. Как правило альтеры группы С не отличаются от человека внешне, но увеличение физической силы все же ведет к неестественному увеличению размеров тела, а улучшение зрения — к образованию «кошачьих» глаз.

Физические модификации

Физически модификации, проще говоря, импланты — совершенно другое дело. Установить несколько имплантов за один раз — дело непростое, потому что для вживления требуется операция под наркозом, которую лучше не затягивать. Поэтому как правило больше одного импланта за год не ставится — разве что это необходимо из-за того, что человек попал в аварию.

Собственно, первые импланты и были предназначены прежде всего для инвалидов. И сегодня на Земле чаще всего их носят люди, которым импланты выписали врачи. Проблема лишь в том, что физические модификации довольно дороги, и далеко не всякая страховка их покроет. Поэтому, кстати, часть заключивших договоры с марсианскими корпорациями составляют как раз бывшие инвалиды, получающие благодаря договору дорогие импланты.

Вы можете выбрать для вашего героя 3 или 4 импланта; желательно при этом руководствоваться логикой — не всякое сочетание модификаций разумно. Ниже мы приводим список самых популярных имплантаций на Марсе, но ничто не мешает вам выдумать и еще какую-нибудь. Единственное, что мы не рекомендуем делать — выдумывать имплантации, которые увеличивали бы интеллектуальные и когнитивные способности или память. Импланты, как и генетические модификации, могут влиять только на ваше тело, но не на ваше мышление (во всяком случае не напрямую, потому что, конечно, наличие имплантаций или генетических изменений не может вовсе не наложить отпечатка на мышление человека).

Цена от 27.000¢

Глаза: улучшенное зрение — линзы становятся неотъемлемой частью глаза. Благодаря этому человек видит дальше, яснее, лучше различает предметы в темноте или в слабом марсианском освещении. Кроме того, эти линзы являются одновременно и линзами дополненной реальности. Устанавливаются на оба глаза, ухудшают способность различать цвета.

Цена от 40.000¢

Глаза: микроскоп — один глаз полностью заменяется на устройство, позволяющее видеть микроскопические объекты, а так же в инфракрасном или ультрафиолетовом диапазоне (надо переключать поворотом имплантом). Одновременно является линзой дополненной реальности. При установке полностью утрачивается способность различать модифицированным глазом цвета. Исключает модификацию улучшения зрения.

Цена от 12.000¢

Имплант связи — радио- и киберприемник, встроенный непосредственно в голову человека. Позволяет постоянно поддерживать связь, определить местоположение носителя со спутника. При надевании скафандра может быть соединен с экраном шлема и транслировать на него изображение.

Цена от 27.000¢

Шунт управления техникой — встраивается в голову и позволяет носителю напрямую подключаться к управлению роботами и другими машинами. При этом можно находиться внутри машины, а можно и сидеть в офисе и управлять ей на расстоянии, в зависимости от типа устройства. Управляющий устройством перестает воспринимать что бы то ни было собственными органами чувств: ему транслируются соответствующие данные машины.

Цена от 1.500¢

Шунт киберпространства — встраивается в голову и позволяет напрямую выходить в виртуальное пространство. Шунт есть у многих состоятельных марсиан, недавно эмигрировавших с Земли, потому что там кибернет популярен. На Марсе, однако, кибернет только появляется, так что шунт бесполезен почти везде (вы можете взять его четвертым имплантом, если это нужно для биографии герои).

Цена от 32.000¢

Дыхательная система — дыхательный аппарат человека полностью заменяется, благодаря чему он получает возможность дышать на поверхности планеты без кислородной маски и меньше устает. (Еще он, например, не может быть задушен, хотя вряд ли вам это понадобится). Но дыхательная система затрудняет речь — герой вынужден будет изъясняться только короткими фразами, а о пении и подавно можно забыть. Кроме того с таким имплантом человек постоянно издает звук, напоминающий негромкую работу кузнечных мехов.

Цена от 73.000¢

Физическое укрепление — плечи, предплечья и часть спины (но не кисти рук) человека заменяются на механизмы и увеличивают его физическую силу: примерно вдвое относительно обычного человека (помните, что на Марсе человек в принципе может поднять больший вес из-за примерно втрое меньшей силы тяжести). Может ставиться на одну руку и половину спины и давать, соответственно, ограниченное увеличение силы. В любом случае человек при этом теряет в ловкости и гибкости (не очень сильно, если имплантирована одна рука, и очень сильно — если две). И, конечно, в тактильных ощущениях, потому что эти импланты, как правило, не передают нервных сигналов.

Цена от 21.000¢

Встроенный М-двигатель — в спину человека встраивается небольшой М-двигатель с набором универсальных разъемов. К нему можно подключить разнообразную технику — от ровера и робота до отбойного молотка и экзоскелета (в принципе — хоть чайник, все что угодно, чему нужно энергии меньше, чем роверу). Ученые говорят, что М-двигатели не взрываются и не излучают. Кажется, этого действительно никогда не происходило.

Цена от 14.000¢

Система жизнеобеспечения — развитая версия кардиостимулятора. Встраивается в грудь и, если приборы показывают, что носитель ранен или умирает, вбрасывает ему в кровь необходимые вещества и поддерживает работу органов. Минус в том, что прибор работает долго, а вот веще-

ства конечны и могут портиться. Поэтому время от времени систему надо заряжать заново (для чего на груди оставляют маленький люк).

Цена от 40.000¢

Имплант точности — кисть человека заменяется на имплант, который полностью повторяет обычную кисть, проводит нервные сигналы (то есть Герой не теряет чувствительности) и позволяет совершать действия с хирургической точностью. Полезно врачам, химиками, физикам, работающим с М-двигателями и прочим ученым. Не совмещается с Имплантом шахтера (см. ниже) и Физическим укреплением. Обычно парные импланты можно взять, как одну модификацию, но в данном случае каждая имплантированная рука считается отдельно.

Цена от 32.000¢

Имплант шахтера — кисть (как правило, одна) и предплечье человека заменяются на многофункциональный набор выдвигающихся инструментов. В основном, нужных для шахтерской и инженерной работы, но в принципе — любых (кроме, конечно, оружия). Некоторые из инструментов требуют внешнего или имплантированного М-двигателя. Среди прочих инструментов есть и копия обычной руки, но довольно несовершенная — можно держать вилку, но с листом бумаги, волосом или иголкой уже возникнут проблемы. С другой стороны, для этого есть три типа пинцетов, верно?

Цена от 27.000¢

Имплант скорости — ноги и некоторые части спины человека заменяются на специальные протезы, позволяющие ему бежать значительно быстрее и дольше, до 25 километров в час. Это распространяется не столько на спринтерский, сколько на стайерский бег, хотя и быстрый короткий рывок сделать тоже можно Для успешного долгого бега необходимо развитое дыхание (то есть герой должен тренироваться) или имплантированная Дыхательная система. Не совместим с Имплантом устойчивости и Физическим укреплением.

Цена от 22.000¢

Имплант устойчивости — ноги заменяются на специальные импланты с выдвигающимися частями, которые позволяют закрепиться в почве. Благодаря этому приобретается очень большая устойчивость и возможность работать в безвоздушном пространстве. Имплант особенно популярен среди работающих на астроидах, но и на Марсе встречается, так как при помощи него есть шанс выйти из пылевой бури. Не совместим с Имплантом скорости.

Персонаж: связи

За свою жизнь ваш герой мог обрасти какими-то связями. Собственно, это без сомнения с ним случилось — и вы, описывая мастеру краткую биографию вашего героя (можете представить ее, например, в виде CV для приема на работу в Подразделение), одновременно и определяете те сферы, в которых у него есть знакомые.

Но некоторые связи прочнее других. Возможно — хотя совсем не обязательно — ваш герой связан с какой-то из влиятельных сил, действующих на Марсе. Возможно, он даже некоторым образом работает на нее или преследует ее интересы. Большой плюс для вашего героя тут состоит в том, что он может рассчитывать на помощь соответствующей группы — информацию, сговорчивость, иногда даже силовую поддержку. Нередко он может получать от нее и какие-то деньги, а лишняя пара тысяч кредитов еще никому не вредили.

Но есть и минусы: в некоторых случаях такого героя в Подразделении будут считать двурушником, так что ему придется скрывать свои связи. Кроме того за помощь герою эти могущественные силы ждут, естественно, каких-то ответных услуг. И если герой их не окажет, отношения могут быть разорваны.

Разумеется, никто не потребует от героя совершать что-то совершенно противозаконное. Даже если он подрабатывает на одну из криминальных группировок Марса, никто не захочет, чтоб он скрыл убийство или помог бежать преступнику. Но, например, информация из Подразделения может стоить очень дорого, и многие не против ее получить.

Политические связи

Администрация — самая невинная из всех связей детектива, это связь с Планетарной администрацией. По сути, он в любом случае работает на нее, так что даже самые въедливый критик не сочтет это нарушением правил Подразделения. Как правило такого рода связь означает, что Администрация хочет использовать детектива для проверки других детективов. Настоящего отдела внутренних расследований в Аварийной службе нет, но кто-то же должен выполнять эту работу? Ясно, впрочем, что остальным детективам такое сотрудничество не слишком понравится, так что лучше его не афишировать.

Флаг Марса, отражающий процесс терраформирования

Марсианский конгресс — сочувствие идеям конгресса не считается нарушением: всякий детектив вправе иметь политические взгляды, пока они не мешают работе. В свою очередь Конгресс ничего особенного от своих сторонников не требует. Конечно, будет здорово, если вы сообщите лидерам Конгресса о каком-то проколе Администрации, который станет вам известен. Но никто не ждет, что вы это сделаете — так же, как никто не ждет, что вы перестанете покупать земную продукцию, хотя это и было бы похвально. В то же время рассчитывать на очень большую помощь Конгресса не приходится. Зато значок члена Конгресса на скафандре откроет вам сердца многих свидетелей, которые в противном случае с детективом говорить не захотят.

Сообщества

Университет — одна из немногих связей, которые можно даже оформить официально и не скрывать. Университет выдает гранты ученым, в том числе и работающим в Подразделении расследований. Помощь университета может быть очень полезна, когда герою понадобится информация или теоретический совет. В обмен Университет хочет, чтоб на него работали. И иногда — чтоб ученым передавали кое-какую информацию из закрытых данных Подразделения.

Конечно, когда-то она все равно попадет в Университет — в конечном счете, ректор остается видным членом Администрации. Но это будет так нескоро, а данные для статьи нужны прямо сейчас!

Индийцы и **китайцы** — две единственные сформировавшиеся марсианские этнокультурные общины. Если вашего героя что-то связывает с одной из них (например, он сам индиец или китаец), община может ожидать некоторой предвзятости с его стороны. Скажем, что он закроет глаза на мелкие несоответствия ТБ, на то, что нишадхи крышуют магазинчики и прочие незаконные, но не угрожающие безопасности колонии в целом вещи. В ответ община щедро будет готова делиться информацией, а давно замечено, что, отвечая на вопросы «чужих» детективов, индийцы и китайцы как-то резко забывают английский, который по идее должны знать свободно.

Фермеры — особый мир марсианских ферм, разбросанных по всей планете, закрыт для большинства посторонних. Его обитатели склонны к суровой этике и не любят чужаков. Но уже если герой как-то построил связи с ними, то можно быть уверенным в их поддержке. Странным образом, хотя у фермеров нет никакой единой организации, они быстро передают информацию друг другу. И если детектив готов забыть о существовании самогонных аппаратов в фермерских куполах и чересчур массивных роверов в их гаражах, то и ему в ответ дадут какое-какую информацию. А уж если он сядет за стол с семьей фермера или привезет его дочке побрякушки из Рэд-сити, то надежнее тыла, чем фермерский дом, ему не сыскать.

Организации

Корпорации — самый очевидный из «добровольных спонсоров детектива». Но если на помощь родной общине, университету или фермерам начальство еще закроет глаза, то работа на корпорацию — серьезное нарушение правил Подразделения. Конечно, ни для кого не секрет, что у каждой из корпораций есть свои люди в Отделе аварийного реагирования, но такие связи не афишируются. Работа на корпорацию, как правило, очень доходна, сравнительно безопасна и вознаграждается не только деньгами, но и ценной информацией. Однако и взамен они просят многого: информации обо всем, что может им угрожать или, напротив, может быть полезно в

бизнесе, регулярных отчетов и готовности прикрыть их проколы в случае чего. А такая утечка может иногда стоить успеха большой операции Подразделения.

Банды — далеко не каждая из преступных группировок Марса может позволить себе осведомителя в Подразделении. Тем не менее таких людей безусловно имеет Фирма. Да и вообще — мало ли какие причины могут привести детектива к сотрудничеству (пусть и ограниченному) с преступниками. Может быть, его брат заправила у Water brothers или его сын активист Зеленого утра? В любом случае, поскольку банды нельзя совсем уничтожить, многие из детективов считают, что иногда сотрудничество с ними — не худшее решение. Впрочем, публично озвучивший это мнение быстро отправится в отставку, а уличенный в сотрудничестве с преступной группировкой будет депортирован и судим. Один раз такое случилось, когда поймали детектива, работавшего на нишадхов. Но как бы ни старалось Подразделение, найти крота Фирмы в собственных рядах оно не в состоянии.

Одиночки

Как уже было сказано выше, большинство детективов не имеют никаких особых связей с какими-либо марсианскими группами. Обычно это значит, что они лишены и связанных с этим плюсов, и проистекающих из этого минусов, но ничего больше. Однако в двух случаях это обособленное положение имеет свои особенности.

Дрифтер — также иногда «шериф» или «blade runner» (в 2081 году одноименному фильму исполнилось 100 лет, так что он был у всех на слуху). Это прозвище, которое в Подразделении дают детективам, известным своей несговорчивостью. Тем, кто не просто не сотрудничает с корпорациями, бандами или этническими анклавами, но ведет себя в строгом соответствии с ТБ. Большинство детективов пройдет мимо подпольного бара (есть дела поважней), но не дрифтер — он вломится в него с тазером в руке. Дрифтеров не так много и их хорошо знают не только в подразделении, но и в криминальном мире. Там они внушают страх: у этого есть свои минусы, но есть и плюсы, если использовать такое положение с умом.

Чечако — новичок, прибывший на Марс совсем недавно. Как правило, говорится о тех, кто не пробыл на Марсе полного марсианского года. Чечако еще не знает местных неписанных правил, а часто и необходимых для выживания приемов. Но зато он сохраняет связи с Землей, и это может быть немалым бонусом для него. В конечном счете запросить информацию с Земли несложно: сигнал идет самое больше около 22 минут. Но большинству детективов особенно не к кому там обратиться — а чечако старых связей еще не потерял.

Вы можете взять на выбор (или выдумать) для вашего героя две связи. Ничто не мешает ему иметь связи и с индусами, и с китайцами, или с двумя разными корпорациями. Исключения касаются лишь одиночек: дрифтер, естественно, не может иметь связей ни с кем, а чечако — с фермерами (все остальные связи можно приобрести и за год, но не эту).

Марс

Четвертая планета активно осваивается уже несколько десятков лет, и к 2082 году следы людей на ней можно встретить повсеместно: если в каком-то интересном месте нет жилых куполов, то уж маленькая научная станция или хотя бы робот-наблюдатель найдется наверняка. Но в то же время плотность населения очень низка — около 0.7 человека на км^2, в то время как на Земле к 2082 году она составляет 69.5 чел/км^2. Естественно, люди на Марсе живут, как правило, не по одиночке, так что в некоторых областях на тысячах квадратных километров можно найти только роботов и метеостанции, в то время как в других могут жить не менее густо, чем в Лондоне или Мумбаи.

Рэд-сити

42.7°S
70.0°E

Из без малого 10 миллионов марсиан больше 3 миллионов живет в Рэд-сити. Часто его называют столицей Марса. Название это совершенно неточно, более того, с юридической точки зрения не существует и самого города. То, что марсиане (а в последние годы и земляне) называют Рэд-сити, официально считается Колонией Эллада. Как и все прочие колонии она прямо подчинена Планетарной администрации.

Но, во-первых, администрация физически расположена в той же колонии Эллада. Во-вторых, численность ее населения такова, что местные жители сумели выбить себе право выбирать мэра. Здесь же расположены и офисы корпораций, и Университет, и космодром Гюйгенса. Таким образом Рэд-сити (центральная часть Колонии Эллада, в которую входят все купола в пределах Равнины Эллада) неизбежно должен был стать организационным, административным, научным и транспортным центром всех марсианских колоний.

Большинство преступлений, происходящих на Марсе, совершаются в Рэд-сити или ближайших к нему районах. Если все же что-то случается за пределами равнины Эллада, детективы будут доставлены на место преступления специальным шаттлом самое большее за три часа. В пределах куполов Рэд-сити, где поддерживается искусственная гравитация, приближенная к земной, и, разумеется, все необходимые условия для существования без скафандра, люди передвигаются пешком, на велосипедах или монорельсах. Ездить по городу на роверах запрещено, да и не очень удобно, потому что Рэд-сити состоит из трех уровней, только верхний из которых находится непосредственно под куполом, а два других — в слое марсианской почвы ниже.

Старая колония

Район на севере Рэд-сити, выросший на месте первоначальной научной колонии Эллада. Среди жителей наиболее известен, во-первых, тем, что тут расположена Планетарная администрация, и, во-вторых, единственным на Марсе парком, куда каждый марсианин имеет право прийти раз в месяц (если только он не ученый и не сотрудник администрации, как вы, детектив). Поддержание парка стоит сумасшедших денег, но выделяются они в основном из кармана ученых и бюрократов, а когда не хватает — добавляют корпорации. Парк — символ того, каким Марс должен стать через пару столетий, когда терраформирование будет хотя бы отчасти завершено. В остальном район совершенно не интересный, заполненный офисными помещениями.

В числе этих помещений — офис Подразделения расследований. Он выходил бы окнами на парк, но, как и в большинстве зданий этого района, окон у него нет.

Центральные купола

Главный район Рэд-сити, занимающий центр всех трех уровней города. Место жительства самых богатых марсиан (включая и сотрудников администрации). Тут же — бесчисленные магазины, офисы корпораций, Биржа, кибертеатры, обычный театр, концертный зал, Музей освоения Марса, где выставляют все, что достойно быть выставленным, включая и современное искусство, и многое другое. Словом, здесь живут богачи, а работают, заключают сделки, назначают свидания и развлекаются все без исключения. Увы, преступления здесь не редкость: зазевавшихся туристов,

которые обычно живут в местных отелях, обчищают нишадхи, «Зеленое утро» устраивает протесты с камнеметанием на площади Гагарина, да и жизнь богатых колонистов бывает полна неожиданностей. Но даже если вашему герою не случалось расследовать здесь дела, все равно он бывал в Центральных куполах не раз.

Little India

Гигантский район, охватывающий весь восток и заметную часть Юга города. Здесь живут и работают обычные люди. Большинство здесь составляют индусы, так как представители двух других больших групп, китайцы и американцы, сильно рассредоточены по шахтерским поселениям и фермам-куполам. Это придает жилым районам Рэд-сити странный колорит: в еде здесь много специй, на улицах легко встретить индуистские процессии и жертвоприношения на маленьких алтарях (обычно — немного какой-нибудь еды), снуют велорикши и постоянно звучат хинди и бенгали. Разумеется, все местные жители знают английский, да и вообще на самом деле в Литтл-Индии настоящих индусов около 40%. Но настроение чувствуется.

Примерно половина всех преступлений на Марсе совершается в этом районе. Не стоит, однако, думать, что это какое-то очень уж небезопасное место — ведь уровень преступности на планете по земным меркам очень низок.

Если ваш герой недостаточно богат, чтоб жить в Центральных куполах (а зарплата детективов хотя и хорошая, но не настолько), скорее всего он живет в Литтл-Индии и знает район довольно неплохо.

Университет

Анклав на Юге города, со всех сторон окруженный Литтл-Индией, кроме северной части, примыкающей к Центральным куполам. Как несложно понять из названия, в этом районе расположен Элладский университет со всеми его учебными зданиями, лабораториями и кампусом. Практически все лаборатории Марса, если только они не принадлежат корпорациями, входят в структуру Университета, поэтому для удобства почти все из них, работающие в Рэд-сити, расположены

здесь же. Ваш герой, во-первых, может быть выпускником Университета — это неизбежно, если он вырос на Марсе, так как другого учебного центра на планете нет. Во-вторых, даже если это не так, он нередко вынужден бывать в лабораториях: тут анализируют улики, проводят вскрытия и прочие необходимые для расследования экспертизы. Наконец, в этом районе расположена Вторая больница Эллады, куда, как правило, попадают пострадавшие от преступлений. Там же лечатся и раненные детективы.

Университет — довольно веселый и приятный район, потому что студенческая жизнь здесь не утихает, да и ученые иногда не прочь повалять дурака.

Космопорт и трущобы

Сам космопорт Гюйгенса расположен, конечно, за пределами Рэд-сити: он приспособлен для посадки больших кораблей, которым нужна полноценная посадочная площадка. Но складские помещения космопорта плавно переходят в заводы колонии Эллада, а те — в стройки и трущобы. Запад Рэд-сити по сути еще недостроен. Он уже накрыт куполами, потому что строить под ними удобнее, и там уже создана полноценная атмосфера, но искусственная гравитация настроена еще не везде, а жителей почти нет. Правда, там очень много рабочих: роботы строят здания и копают подземные уровни, сотрудники Суперкарго готовят контейнеры к погрузке и проверяют привезенные с Земли товары, туда и обратно мчатся монорельсы с туристами и командированными. Словом, жизнь кипит — но только во время рабочего дня. Ночью здесь хозяйничают банды, в подпольных барах разливают самогон, водные братья дерутся с нишадхами, а люди Фирмы решают свои дела с контрагентами. Детективам тоже нередко приходится тут бывать — иногда разгонять нелегальные заведения, а иногда добывать информацию, которую не достать другими способами.

Однако население Марса не исчерпывается ни Рэд-сити, ни даже его ближайшей округой, в которой живет еще около миллиона человек, работа которых связана с колонией Эллада. Остается еще около четырех миллионов, которые рассредоточены по всей остальной планете. Среди них есть самые разные люди, но три самые большие группы составляют шахтеры, фермеры и ученые.

Долины Маринер

13.9°S
59.2°W

Протянувшийся на три тысячи километров пояс шахт в долинах Маринер, принадлежащий на паях Администрации, Parry LSC и Xīn Chi Mei Inc. — второе по величине поселение Марса, если, конечно, несколько десятков куполов, расстояние между которыми иногда превышает сотню километров, можно назвать поселением. Но даже если и нет, самый населенный из куполов, Штерфельд-125, с его 240 тысячами жителей занимает второе место после Рэд-сити. Для большинства марсиан это прежде всего место амбициозного проекта: Parry LSC строит там купола, используя естественный рельеф.

Хотя большая часть населения пояса шахтеры, там есть и многие другие — врачи, журналисты корпоративных изданий, корпоративные менеджеры, школьные учителя. Словом, все, кто нужен для функционирования общества.

Есть там и свои преступники, а значит детективам Подразделения нередко приходится навещать долины Маринер. Но мало того, что шахтеры — народ несговорчивый, так еще и корпорации не слишком любят посторонних: словом, сплошная головная боль. Постоянные трения со службой безопасности Xīn Chi Mei Inc. затрудняют и без того непростые условия расследования в местах, где человек с надувной палаткой и мобильным М-двигателем успешно может несколько дней прятаться в местных расселинах, не видных со спутников, не нанесенных на карты и неизвестных чужакам.

Научные станции

8.24°S
69.3°E

Разбросанная довольно равномерно по всей планете сеть из трех сотен научных станций формально подчиняется Элладскому университету. Но на практике каждая станция живет довольно самостоятельно, а бывают они и совсем маленькие, с двумя-тремя сотрудниками, и очень большие, как, например, Центр терраформирования на Большом Сирте с тремя тысячами ученых и лаборантов.

Станции — это то, что делает красную планету зеленой. Главная их цель — терраформирование Марса, превращение его в место, где живут растения. О животных (и людях) пока речь не

идет, но и нынешняя задача изрядно амбициозна. Впрочем, те, кто видел бесконечные поля лишайников и мхов на экваторе, знает, что мечта осуществима.

Нельзя сказать, что среди ученых на станциях часто происходят преступления, но все же это бывает. А детективов они любят немногим больше, чем охрана корпораций, так что расследование на том же Большом Сирте всегда идет непросто. А уж расследовать герметичный (в прямом смысле) детектив на какой-нибудь отдаленной станции — вызов даже для самых опытных детективов.

Фермы

Даже многие марсиане не представляют в полной мере, насколько велика и разветвлена система марсианских ферм. Выращивать что-то съедобное (не говоря уже о ком-то съедобном) на планете можно только под куполом. Но администрация щедро выделяет желающим землю и установки для генерирования куполов, искусственной гравитации и температуры. Лишь бы кто-то этим занимался. Работа фермера на Марсе — ад, хотя, конечно, в полях работают не люди, а роботы. И тем не менее это всегда игра на выживание. Во-первых, обогатиться тут так же легко, как и разориться. Во-вторых, одна поломка в генераторе температуры или защитном поле — и ты покойник, потому что помощь из Рэд-сити прийти не успеет. И даже если сам ты спасешься, то сорго и свиньи перепада температуры могут не пережить.

Все это вкупе с обилием среди фермеров трудолюбивых китайцев и проникнутых романтикой протестантского фронтира американцев сделало мир ферм замкнутым и довольно опасным. Здесь не лезут за словом в карман, а в случае чего без разговора дадут по морде. Чужим на ферме делать нечего, а свои работают сутками напролет, и не имеют ни желания, ни времени на общение с детективами. Те, кто расследовал преступления на фермах (увы, случающиеся нередко) в один голос говорят, что предпочтут в следующий раз иметь дело с Фирмой и шахтерами разом. Но, конечно, и с фермерами можно договориться: нужно просто знать подход.

Ключевые персонажи

Марс это не только места, но и люди. С некоторыми из них вашему герою придется контактировать неизбежно, о некоторых он должен знать просто потому, что о них знают все. Рассказать обо всех значимых жителях Марса мы, конечно, не можем, но упомянем нескольких для примера.

Глава планетарной администрации Ингвар Ульсен, 62 года

Юрист, Клерк

Как правило, его называют просто «Администратор». Ульсен — конечная инстанция всех принимающихся на Марсе решений. Он действительно великолепный бюрократ; некогда, как говорят, он был хорошим астрофизиком, но уже два десятилетия не публикуется да, судя по всему, и не занимается исследованиями.

Хотя Администратор — большое начальство, герои могут встретиться с ним лично, потому что именно Ульсен подписывает разрешения («ордера») на обыски и допросы. Поэтому все в Подразделении знают, что он человек флегматичный, неторопливый, чудовищно въедливый, с обостренным уважением к чужой приватности и мрачноватым чувством юмора. Выбить из него ордер можно только в том случае, если собранные улики достаточно весомы.

Ульсен — не политик по складу характера, но вынужден был им стать. Его непросто обмануть, крайне сложно рассердить и почти невозможно запутать. Есть лишь две темы, которые сгоняют безразличие с его лица: терраформирование, перед которым он преклоняется, и Конгресс, который его раздражает.

Амрита Пирс, глава Подразделения расследований, 47 лет

Клерк, Геолог

Непосредственная начальница героев, многолетняя глава Подразделения и один из первых марсианских детективов (ее бывший напарник Джеймс Сингер теперь координатор, набирающий и обучающий новичков). Миз Пирс — очень милая и добродушная дама, пока ее не разозлить. Она с радостью даст совет своим детективом, прикроет их от Администратора и другого марсианского начальства и постарается создать идеальные условия для работы. Но если детектив разозлил ее своими глупыми поступками, она вытрясет из него всю душу. За глаза в Подразделении ее называют «Бульдог».

Несмотря на индийское имя, которое, как правило, маркирует колонистов, Амрита — пионер и весьма неплохой ученый-геолог, продолжающий по мере сил свои исследования. В этом качестве она тоже может дать героям какие-то советы, но (собственно, как и во всех прочих ситуациях) только если ее о совете попросят. В противном случае она сочтет неэтичным лезть в чужое расследование и просто будет ждать результатов.

Бруну Фонтеш Бикалью, Суперкарго космодрома Гюйгенса, 44 года

Экономист, Экономист

Самый молодой из членов администрации и фактический министр экономики колоний, Бикалью может быть знаком очень многим героев. Он привык вникать в мелкие детали работы космопорта, поэтому любое расследование в нем или рядом с ним неизбежно привлечет его внимание.

Бикалью — сын пионеров, но учился на Земле (серьезное испытание для уроженца Марса). Он действительно прекрасный экономист и последовательный сторонник либертарианства. Учитывая его положение, это создает некоторые проблемы: как известно, либертарианцы не одобряют вмешательство государства в бизнес, а для Бикалью это вмешательство — основная работа. Но он все же находит общий язык с корпорациями и земными партнерами.

Для героев важно, что Бикалью веселый, но чрезвычайно едкий человек. Он редко показывает свою злость, но достаточно обидчив, и поссорившийся с ним еще не раз может испытать на себе последствия этого поступка. Кроме того Бикалью страшно не любит, когда детективы «лезут не в свое дело», т.е. пытаются что-то расследовать в космопорте или каком-то другом из бесчисленных владений Суперкарго.

Матеус Хаке, мэр Рэд-сити, 39 лет

Врач, Социолог

Тот факт, что молодой немец Хаке прошел в мэры Рэд-сити благодаря голосам района Little India, говорит о многом. Хаке, действительно, не только избранный мэр крупнейшего города Марса и видный член Конгресса, но и замечательный дипломат и политик. Многие считают, что будь Марс государством — Хаке был бы его главой. Пока до этого дело не дошло, но уже сейчас он пытается наладить связи с Подразделением.

Все прекрасно понимают, что даже если Конгресс каким-то образом победит Администрацию, Подразделение расследований никуда не исчезнет. Самое большее — его переименуют в Марсианскую полицию и передадут в подчинение избранным властям. В то же время Подразделение с его хорошо обученными сотрудниками и великолепным архивами остается лакомым куском для сторонников Конгресса. Так что Хаке откровенно (но мило) обхаживает детективов, стараясь ненавязчиво перетянуть их на свою сторону.

Хорошие отношения с ним поддерживать несложно, а польза от них большая — к слову мэра в Рэд-сити прислушиваются. Но если детективы начнут серьезно нарушать права марсиан (даже если с точки зрения ТБ они и будут правы), то наживут себе в лице Хаке опасного врага.

Тегх Бахадур Гурунг, глава «Мангалы», 42 года

Врач, Преступник

Доктор медицины и потомок пяти поколений гуркхских стрелков Гурунг, подобно своим предкам, не знает страха и не привык отступать. Но это вовсе не значит, что он не способен к компромиссам и разумным решениям. Напротив, лидер «Мангалы», пожалуй, спокойней и либеральней большинства ее членов. Увы, это ничем ему не помогает: из-за запрета своего движения он вынужден постоянно прятаться то в Little India, то в каких-то отдаленных куполах.

По идее, детектив, увидевший доктора Гурунга, должен немедленно его задержать и доставить в Рэд-сити для подготовки к депортации. На практике большинство детективов этого не сделают, потому что с Гурунгом «Мангала» еще поддается какому-то контролю, а без него — не факт.

Доктор терпеть не может детективов, которых считает слугами Администрации, но он безукоризненно честен и никогда не позволит себе грубости по отношению к вежливо ведущему себя человеку. Что, конечно, вовсе не значит, что Гурунг захочет отвечать на вопросы и помогать, не говоря уже о том, что за вежливость и неконфликтность других членов «Мангалы» он не отвечает.

Гилберт Питер Кэбот, глава движения «Естественность», 52 года

Гуманитарий, Преступник

Формально Кэбот, активный и жесткий колонист-американец, уже не возглавляет «Естественность» — как организация она распущена. Но де факто Кэбот, конечно, остается координатором

многих действий «бывших» членов. Образ жизни он ведет довольно замкнутый, зарабатывает на жизнь написанием приключенческих романов (в которых, как давно замечено, альтеры всегда выводятся в качестве отрицательных персонажей) и с детективами предпочитает не общаться.

Тем не менее те, кто все-таки говорил с ним, развеивают распространенные легенды. Кэбот не протестант-фанатик, не скрытый альтер и не противник инноваций вообще, хотя о нем говорят и то, и другое, и третье. Но по каким-то причинам он испытывают ярко выраженную иррациональную фобию по отношению к альтерам — явление не такое уж и редкое. Естественно, сам он свое положение фобией никогда не признает, а будет рассуждать о спасении нашего вида и недопустимости отступать от тысячелетний традиций человечества. Но, как ни странно, если не затрагивать тему альтеров, это обычный мужчина средних лет, по-своему даже обаятельный и, во всяком случае, очень хороший оратор.

Марион Чжоу, глава Parry LSC, 55 лет

Экономист, Инженер

Наиболее известный из лидеров марсианских корпораций — Марион Чжоу, наполовину француженка, наполовину китаянка. Хотя основной круг ее общения составляют пионеры, сама она из колонистов и до прибытия на Марс была сначала многолетней помощницей Джеймса Парри, а потом заняла его место.

Миз Чжоу — человек необыкновенно обаятельный и умный; к детективам в принципе она относится неплохо, по крайней мере до тех пор, пока они вежливы и не демонстрируют слишком активно значки Конгресса. Но при любой попытке вмешательства во внутренние дела корпорации, Чжоу станет неприступна и будет вести себя жестко (что означает ноль информации и звонок Администратору: «Ингвар? Да, это я, у меня тут твои детективы… Да, переключаю вызов на их коммы»). В этом смысле она мало отличается от других корпоративных лидеров — разве что не считает необходимым в неприятных ситуациях переходить на китайский, как главы Син Чи Мэй, и не демонстрирует охрану, как топ-менеджеры G&P. Впрочем, если вести себя с миз Чжоу вежливо и деликатно, то вместо проблем может выйти интереснейший разговор с приятной собеседницей.

«Синий скафандр», убийца, возраст и пол неизвестны

?,
?

Единственный не пойманный на данный момент марсианский убийца, застреливший в 2079 году английского туриста (и, как выяснилось позже, разыскиваемого интерполом торговца оружием) Энтони Макдональда. Сделал он это прямо в отеле «Curiosity», в собственном люксе жертвы. Камеры до странного выключения успели заснять неизвестного человека в синем полевом скафандре со шлемом, ничем особенно не отличающемся от тех, какие носят на планете очень многие.

Убийство было проведено явным профессионалом: одна пуля попала Макдональду в сердце, вторая была выпущена уже мертвецу в голову. Ни орудия преступления, ни каких бы то ни было следов, кроме грунта (предположительно с долин Маринер) обнаружить не удалось. Никто не сомневается, что «Синий скафандр» был наемником и, скорее всего, наемником Фирмы. Но так или иначе, ему удалось скрыться и, весьма вероятно, его уже три года как нет на Марсе.

Технологии

В завершении остается рассказать несколько слов о самых популярных бытовых технологиях 2082 года, отличающихся от привычных нам.

М-двигатель

Главное достижение технологии XXI века. М-двигатели необыкновенно дороги в производстве, но имеют 50-летнюю гарантию, которая ни у одного еще не истекла. М-двигатели бывают как совсем маленькими, размером с монету, так и гигантскими, размером с небольшую комнату. Первые используются для коммов и прочей мелкой техники, благодаря чему вопрос кончающегося заряда в 2082 году больше не стоит. Большие — для космических кораблей, заводов и тому подобных вещей. Стандартные, размером с толстую книжку, используются в роверах, небольших роботах, экзоскелетах и домашних устройствах. М-двигатель действительно не излучает, не нагревается и не взрывается, но может сломаться, если по нему, например, сильно ударить. Хрупкая штука.

Роверы

Главное средство передвижения на Марсе. Как правило, шестиколесный вездеход без кабины — человек сидит в скафандре сверху, в седле вроде мотоциклетного. Может перевозить 2-3 человек. Стандартные модели развивают скорость до 120 км/ч, особо улучшенные (и от этого нелегальные) до 200 км/ч, но, разумеется, только на более-менее ровной поверхности. Роверы не взрываются

(поскольку работают на М-двигателе), но катастрофы все равно происходят регулярно, потому что при падении с ровера на большой скорости велик риск повредить скафандр. Это марсианский синоним слова «умереть».

Роботы

Управляемые (иногда изнутри, а иногда дистанционно) машины с манипуляторами, использующиеся для строительства, шахтовых разработок и многого другого. Искусственным интеллектом они не обладают, так как все его разработки были категорически запрещены еще в 2060-х. По сути большинство роботов — смесь экскаватора, высокоточного станка и компьютера с чрезвычайно обширным и точным набором программ на все случаи жизни. У каждого детектива в кармане лежит робот, размером с ладонь: он подчиняется голосовым приказам и может искать любые улики, поддающиеся компьютерному анализу, а не осмыслению (скажем, он найдет следы крови, но никогда не поймет, что лежащий на полу платок — важная улика). Роботы довольно прочны, но тоже могут испортиться, если по ним бить. Правда, иногда придется бить очень сильно.

Кибернет

Виртуальное пространство, в которое человек может выйти при помощи специального шлема или шунта, позволяющему подключиться напрямую. Кибернет изобретен относительно недавно, но на Земле уже очень популярен и начинает вытеснять интернет в его старом виде или, как говорят теперь, «текстовый кибернет». На Марсе, однако, к полноценному кибернету можно подключиться только в паре мест — в офисах A-Life или Gopher Team, в Университете, в станции на Большом Сирте. Пока же большинство марсиан довольствуется текстовым кибернетом, напоминающим улучшенный современный интернет — технологии позволяют без задержек передавать колоссальные объемы информации, так что индустрия игр сильно шагнула вперед, а в кибер-фильме зритель находится в прямом смысле в центре событий. Кроме того, благодаря спутникам, текстовый кибернет на коммах доступен практически повсеместно.

Шаттлы

В отличие от больших космических кораблей, летающих между планетами и астероидами, шаттлы это скорее аналоги самолетов или вертолетов: небольшие, вмещающие самое большее человек 50, летающие машины. Скорость у них очень большая, садиться они могут на любую ровную поверхность, так что для Марса они незаменимы. По некоторым маршрутам (Рэд-сити — Долины Маринер — Большой Сирт) шаттлы летают по нескольку раз в день, по другим — пару раз в неделю или даже реже. В пределах поселений они не используются: как правило и в Рэд-сити, и в Долинах Маринер ездят на магнитных монорельсах, а в Большом Сирте по куполам просто ходят пешком.

Изменения

Как бы ни были опасны противники героев, главным их врагом всегда останется Марс. Хотя терраформация идет вовсю; хотя на Марсе уже есть растения, живет десять миллионов человек, снимается кино (культовый и у колонистов, и у пионеров «Далекий рассвет»), пишется музыка в духе кантри и даже книги (главная из которых «Дорога дорог» Дмитрия Строгова), он остается неприспособлен для жизни.

В чем-то он очень похож на Землю. День на Марсе длится 24 часа 37 минут 23 секунды. Площадь поверхности примерно равна площади земной суши. Температура на экваторе днем поднимается до +30 °С. Но ночью она падает там же до -80 °С, вода за пределами куполов существует только в виде льда и пара, а год длится 668,6 местных дней. Впрочем, Администрация пользуется земным календарем (а сторонники Конгресса иногда используют Дариский).

Помимо холода есть и другие проблемы. Сила тяжести на Марсе примерно в 2,5 раза ниже земной, что чревато атрофией мышц, если постоянно не работать физически или не делать упражнений. Уровень радиации сильно выше земного. Воздух совершенно не пригоден для дыхания — хотя терраформирование уже дает плоды и кислород в нем составляет целых 1,5%, в десять раз больше, чем за тридцать лет до того.

Пока что полноценно жить на планете можно в силовых куполах, а на поверхность лучше не выходить без скафандра, если только вы не альтер. Возможно, в будущем ситуация изменится, но случится это не через год или два, а через много десятилетий.

Марс терраформируется. Но многие задаются вопросом о том, есть ли смысл перелицовывать

планету во вторую Землю, или стоит приспособиться к новым условиям самим? И стоит ли то же самое делать с обществом, потому что терраформирование, как уже поняли теоретики Эллад-ского университета, процесс не только биологический и геологический, но и социальный.

Краткий глоссарий

Альтеры — жарг., название модифицированных колонистов Марса. Подробней см. стр. 11

Большой Сирт — 1. плато на Марсе, 2. расположенная на одноименном плато крупнейшая на планете научно-исследовательская станция. Подробней см. стр. 68

Долины Маринер — крупнейшая известная система каньонов в Солнечной системе и место основных шахтовых разработок на Марсе. Подробней см. стр. 68

Кибернет — межпланетная система объединенных компьютерных и нейронных сетей для передачи данных. Подробней см. стр. 76

Колонисты — 1. принятое обозначение постоянных жителей Марса, 2. жарг., название (также — самоназвание) жителей Марса, прибывших на планету позже 2065 года. Подробней см. стр. 9

Комм — аппарат для киберсвязи и вычислительное устройство. Подробней см. стр. 47

Конгресс — сокращенное название неофициального движения Марсианский конгресс. Подробней см. стр. 17

Космопорт Гюйгенса — крупнейший космопорт на планете, расположенный недалеко от колонии Эллада. Подробней см. стр. 67

Кредиты — межпланетная виртуальная валюта. При записи так же обозначаются символом ¢. Физические банкноты выпускались только в коллекционных целях, все расчеты ведутся безналично. (Для удобство мы рекомендуем мастеру примерно увязать курс кредита с курсом доллара США; но стоит учитывать, что на Марсе многие вещи стоят дороже, чем на Земле).

М-двигатель — наиболее популярный тип двигателя, широко использующийся в разных областях. Подробней см. стр. 75

Новый воздух — 1. Официальное название фазы 1 проекта терраформирования Марса, 2. легенд., ролевая игра о колонизации Марса, опубликованная в 2014 году

Пионеры — жарг., название (также самоназвание) жителей Марса, прибывших на планету до 2065 года

Радиация — дневная доза радиации на Марсе составляет около 220 миллиардов в день. Нахождение на открытой поверхности без защитного скафандра нерекомендовано

Робот — жарг., обобщенное обозначение группы мобильных программируемых устройств. Подробней см. стр. 76

Ровер — жарг., обобщенное название личных колесных средств передвижения, используемых на Марсе. Подробней см. стр. 75

Рэд-сити — неофициальное название центра колонии Эллада. Подробней см. стр. 64

Сила тяжести — на Марсе составляет 3,711 м/с^2

Служба аварийного реагирования — спасательная служба, подчиненная Планетарной администрации. Подразделение расследований входит в службу аварийного реагирования, но подчиняется напрямую администратору.

Терраформирование — проект приспособления Марса для жизни людей. На данный момент производится фаза 1 проекта («Новый воздух»), предполагающая создание плотной атмосферы.

Техника безопасности — ближайший аналог законодательства, существующий на Марсе. Список того, что можно и нельзя делать. Подробней см. на стр. 30

Эллада — равнина на Марсе, одна из глубочайших впадин на поверхности планеты, место расположения одноименной колонии, крупнейшего поселения колонистов, и Планетарной администрации

Оглавление

Терраформирование и колонизация.....6
Пионеры и колонисты.....9
Люди и альтеры.....11
Администрация.....15
Марсианский конгресс.....17
Корпорации.....19
Преступность и борьба с ней.....27
Служба аварийного реагирования.....29
Полномочия детективов.....30
Преступные группировки.....33
Персонаж: общее описание и образование.....40
Его неясное происхождение.....41
Его странное наследство.....41
Несколько слов о системе.....42
Его причудливое образование.....43
Детектив.....47
Драка.....48
Персонаж: модификации.....50
Модификации.....50
Персонаж: связи.....59
Марс.....64
Рэд-сити.....64
Долины Маринер.....68
Научные станции.....68
Фермы.....69
Ключевые персонажи.....70
Технологии.....75
Изменения.....78
Краткий глоссарий.....80

Эта книжка посвящается всем, кто приближает освоение Марса: исследователям, космонавтам, активистам, изобретателям, бизнесменам, фантастам. Настоящий Марс будет выглядеть не так, как его описали мы, но мы верим, что рано или поздно колонии на нем будут существовать.

Другие наши игры и книги вы можете найти на сайте lavikandia.ru

Мы благодарим

Александру Гайнову за поиск ошибок и опечаток,

Игоря Карпинского за бесценные советы в области дизайна, оформления и подбора шрифтов,

Юлю Кожевникову за то, что разговоры с ней вдохновили одного из нас на написание этой книги,

Александру Степынину за вдумчивое выслушивание и эстетические советы,

Асю Шевелеву за помощь, одобрение и критику наших идей,

Mars Society за флаг Марса, придуманный ими и использованный нами выше,

команду исследователей Mars Science Laboratory за использованную нами на обложке деталь фотографии, сделанной при помощи исследовательского ровера Curiosity

и вас, за то, что вы дочитали до этого места.

Удачи в игре!